Roland®

XV-5080

128 VOICES *8× EXPANSION/SAMPLE PLAYBACK*

Fragen & Antworten Soundlisten

Copyright © 2000 ROLAND CORPORATION

Inhalt

■ Daten-Kompatibilität 3
■ Speichern von Daten 3
■ Speicherkarten 4
■ Steuerung des XV-5080 via MIDI 4
■ Steuern des XV-5080 über einen MIDI-Sequenzer 5
■ Die verschiedenen Betriebsarten Performance/Patch/Rhythm Set/GM 5
■ Performance Mode 6
■ Patch Mode 6
■ Rhythm Sets 7
■ Die Effekte 7
■ Die Anschlüsse 8
■ Suchen und Organisieren von Patches 9
■ Wave Expansion Boards 9
■ Spielen von CD-ROM-Samples 9
■ SIMM-Speicher 10
■ DISK-Bereich 10
■ Digital OUT 10
■ Teilen von Speichermedien mit anderen Geräten 10
■ Andere Themen 11
■ Speichern von Daten 11

Patch-Liste 14

Rhythm Set-Liste 19

Performance-Liste 24

Fragen & Antworten

■ Daten-Kompatibilität

Q: Sind die Patches und Rhythm Sets der Roland JV- und XP Serie kompatibel zum XV-5080 bzw. sind die Sounds absolut identisch oder unterschiedlich im Klangverhalten ?

A: Wenn Sie einen Bulk Dump mit Patch- oder Rhythm Set-Daten des JV-1010/1080/2080 bzw. der XP-Serie an den XV-5080 senden, erkennt dieser die Daten. Die Sounds erklingen wegen der unterschiedlichen Architektur des XV-5080 im Vergleich zur JV/XP-Serie anders (Grund sind u.a. die unterschiedliche Tonerzeugung, andere Kontroll-Parameter usw.). Im Gegensatz dazu sind die Instrumente der JV/XP-Serie nicht in der Lage, einen Bulk Dump des XV-5080 zu erkennen.

Q: Sind die Performances der JV/XP-Serie kompatibel zum XV-5080?

A: Performance-Daten zwischen diesen beiden Geräte-Typen sind in keinem Fall kompatibel und können daher nicht ausgetauscht werden.

Q: Können Daten einer XP-30 SmartMedia-Karte mit dem XV-5080 verwendet werden?

A: Patches und Rhythm Sets JA, Performances NEIN. Die mit einem XV-5080 gespeicherten Daten auf einer SmartMedia-karte können im XP-30 nicht verwendet werden.

Q: Ist der XV-5080 kompatibel zu den Programm-Nummern der JV/XP Serie?

A: Wenn der XV-5080 Bank Select- und Program Change-Meldungen für Patches der JV/XP Serie empfängt, werden die Preset Patches ausgewählt, die zur JV/XP-Serie kompatibel sind. Die JV-2080-kompatiblen Patches befinden sich im XV-5080 in den Speicherbereichen Preset A–D (PR-A–D).

Q: Ist der XV-5080 kompatibel zu den Daten des XV-3080 und XV-88?

A: Der XV-5080 kann die Performance-, Patch- und Rhythm Set-Daten des XV-3080 und XV-88 direkt erkennen.

Umgekehrt gibt es Einschränkungen: Wenn die mit einem XV-5080 erstellten Daten mit XV-5080-spezifischen Parametern arbeiten (z.B. Multieffekt-Programme 64 und höher, Nutzung von mehreren Effekten im Performance Mode) werden diese vom XV-3080 und XV-88 nicht erkannt.

■ Speichern von Daten

Q: Die Performance-Sounds erklingen anders als zu dem Zeitpunkt, wo sie gesichert wurden.

A: Wenn Sie im Performance Mode Patches editieren (Part Mode) oder wenn ein Patch im Arbeitsspeicher (Performance Temp Patch) via MIDI gewechselt wurde, müssen auch die Patch-Daten erneut gespeichert werden.

Wenn vor der der Speicherung der Performance im XV-5080 zur Performance gehörige Patches editiert worden sind, fragt der XV-5080, ob er diese Patches ebenfalls sichern soll. Falls Sie diese Frage mit YES beantworten, erscheint für jedes Patch, das gesichert werden muss, das jeweilige PATCH WRITE-Display.

Q: Die Patches erklingen anders als zu dem Zeitpunkt, wo sie gesichert wurden.

A: Wenn Patch-Einstellungen im Patch Mode mit MIDI Control Change-Meldungen verändert wurden, können diese Veränderungen nicht mit WRITE in den internen Speicher geschrieben werden.

Q: Auch wenn der Power Up Mode Parameter (SYSTEM SETUP) auf LAST-SET gesetzt ist, erklingen die Performance und Patches anders als zu dem Zeitpunkt, wo der XV-5080 ausgeschaltet wurde.

A: Sie haben vor Ausschalten des XV-5080 Parameter verändert, aber nicht mehr gesichert. Der XV-5080 ruft zuerst den Mode und dann die Performance mit ihren Patches auf. Dabei werden alle notwendigen Daten aus dem internen Speicher (die dort gesichert worden sind) in den Arbeitsspeicher übertragen.

Q: Wie werden GM Mode-Einstellungen gesichert?

A: Bei GM-Songdaten werden die Einstelldaten prinzipiell dem Song vorangestellt, so dass es keinen Sinn macht, solche Einstellungen in einem GM-Instrument zu sichern. Verwenden Sie die “Data Transfer”-Funktion des XV-5080, um GM Mode-Einstellungen an einen MIDI-Sequenzer zu übertragen.

■ Speicherkarten

Q: Welche Speicherkarten können mit dem XV-5080 verwendet werden ?

A: Der XV-5080 arbeitet mit SmartMedia-Karten (5 und 3,3-Volt, von 2 MB–128 MB).

Q: Welche Daten können auf der Speicherkarte gesichert werden ?

A: Daten für PATCHES, PERFORMANCES, RHYTHM SETS, SYSTEM, FAVORITE LIST sowie SAMPLES und PARTIAL-Daten können auf der Karte gesichert werden.

Als Block gespeichert werden können Daten für SYSTEM, PERFORMANCE, PATCH, RHYTHM SET und FAVORITE LIST. Nähere Informationen finden Sie in der Referenz-Anleitung auf S. 195.

■ Steuerung des XV-5080 via MIDI

Q: Wenn die Bend Range eines Patches auf einen hohen Wert (z.B. +48) gesetzt wird, wird die Tonhöhe trotzdem nicht entsprechend erhöht, wenn MIDI Pitch Bend-Meldungen empfangen werden.

A: Viele Patches orientieren sich an dem natürlichen Tonhöhenbereich des Originalklangs. Daher wird die Tonhöhenbeugung nach oben in vielen Fällen bei "einer Oktave aufwärts" (+12 Halbtöne) begrenzt.

Q: Mit welchen Informationen werden die Sounds des XV-5080 über MIDI ausgewählt?

A: Für die Auswahl der Sounds wird der Dreierblock "Control Change 0" (Bank Select MSB), "Control Change 32 (Bank Select LSB) und "Program Change" benötigt.

Intern besitzt der XV-5080 1024 Preset-Sounds (inkl. der General MIDI 2-Sounds). Da mit Program Change-Daten nur die 128 Sounds innerhalb einer Bank gewechselt werden können, muss über Bank Select MSB und Bank Select LSB die Bank gewechselt werden. Damit stehen theoretisch 128 Bänke à 128 Sounds = 16.384 Sounds zur Verfügung.

Auch die Sounds der Wave Expansion Boards lassen sich so über MIDI auswählen. Nähere Informationen zu den MIDI-Befehlen Bank Select MSB/LSB und den entsprechenden Soundbänken finden Sie in der Tabelle auf Seite 13.

Q: Bei Abspielen des Songs mit dem MIDI-Sequenzer werden die Sounds unterbrochen, und nach Senden der Program Change-Meldungen wird kein Sound gespielt.

A: Es ist möglich, dass der Song Bank Select-Meldungen enthält, die im XV-5080 Bänke aufrufen, die nicht belegt sind. Da dort kein Sound gespeichert ist, kann der XV-5080 demzufolge auch keinen Sound spielen.

Wenn Sie die Bank Select-Meldungen auslassen und nur Program Change-Meldungen übertragen, werden nur die Sounds innerhalb der vorgewählten Bank gewechselt. Falls Sie die Soundbank wechseln möchten, wählen Sie den Sound über die Bedientaster des XV-5080 aus.

Achten Sie darauf, dass Sie den Block immer in der Reihenfolge "Bank Select MSB/Bank Select LSB/Program Change" an den XV-5080 übertragen. Lassen Sie zwischen den einzelnen Daten in der Sequenzerspur genügend Abstand (mindestens 4 Ticks).

Q: Wie werden Patches und Rhythm Sets über MIDI ausgewählt?

A: Patches und Rhythm Sets können über Bank Select- und Program Change-Meldungen gewechselt werden.

Im Performance Mode ist es wichtig, Bank Select- und Program Change-Meldungen über den **MIDI-Kanal des Parts** zu übertragen, für den der Soundwechsel erfolgen soll.

Q: Die an den XV-5080 gesendeteten MIDI-Controllerdaten steuern entweder die falschen Parameter bzw. nicht den gewünschten Parameter.

A: Überprüfen Sie die Matrix Controller-Einstellungen.

Damit lassen sich die Patch-Parameter in Echtzeit verändern. Überprüfen Sie, ob die an den XV-5080 gesendete MIDI-Meldung tatsächlich den gewünschten Parameter verändert.

Nähere Informationen zur Controller Matrix finden Sie in der Referenz-Anleitung auf den Seiten 146 und 223.

Q: Bei Steuerung des Panoramas über den LFO der Controller Matrix werden Nebengeräusche erzeugt.

A: Verringern Sie die LFO-Geschwindigkeit (LFO Rate).

Bei der Modulation des Panoramas werden Lautstärkewerte der linken und rechten Seite ruckartig verändert, wenn die LFO-Geschwindigkeit zu hoch ist. Dadurch entstehen die Nebengeräusche.

■ Steuern des XV-5080 über einen MIDI-Sequenzer

Q: Das Timing ist nicht stabil oder das Playback wird unterbrochen.

A: Diese Probleme treten meistens dann auf, wenn eine zu große Menge an Daten verarbeitet werden muss. Nachfolgend sind einige mögliche Gründe beschrieben:

- **Der XV-5080 wird mit 128 oder mehr Stimmen angesteuert und muss zusätzlich noch andere Vorgänge verarbeiten.**

  Es werden auch noch für die Sounds Stimmen benötigt, die nicht mehr klingen, aber deren Auskling-Hüllkurve (Release) noch abgearbeitet wird. Wie viele Stimmen der XV-5080 aktuell verarbeitet, können Sie im PART INFO-Display ablesen.

- **Sie verwenden Patches mit aktiver LFO-Steuerung.**

  Die Verarbeitung von LFO-Informationen benötigt eine hohe Menge an Rechenkapazität. Hier sollten Sie einen Kompromiss zwischen Nutzung von LFO-Sounds und Ausnutzung der Polyphonie finden.

- **An einer Zeitposition werden zu viele Daten auf einmal an den XV-5080 übertragen.**

  In einigen Fällen (z.B. am Taktbeginn) tritt eine erhöhte Anzahl an gleichzeitig erzeugten Daten auf, die der XV-5080 eventuell nicht gleichzeitig verarbeiten kann. Dieses kann z.B. auftreten, wenn Sie Sequenzerspuren quantisieren und daher einige Daten auf identische Zählzeiten gesetzt werden. Versuchen Sie, Daten auf gleicher Zählzeit nachträglich um 1-2 Ticks auseinander-zuziehen.

- **Das Playback wird durch ungeschickt gesetzte Program Change-Meldungen "ausgebremst".**

  Program Change-Daten zum Wechseln der Patches sollten so platziert werden, dass diese das Playback nicht unterbrechen. Setzen Sie die Program Change-Daten möglichst an den Stellen, wo nicht eine größere Menge anderer Daten vorhanden sind.

- **Das Playback wird durch System Exclusive-Meldungen verzögert.**

  Im Prinzip gelten für System Exclusive-Daten die gleichen Gesetze wie für Program Change-Meldungen: zuviele an der falschen Stelle können das Playback stören. Außerdem benötigen SysEx-Daten wesentlich mehr Daten als Control Change-Daten. Falls Sie einen Sound-Parameter (wie z.B. die Filtereinstellung) kontinuierlich verändern möchten, wählen Sie immer Control Change-Daten. Nehmen Sie SysEx-Daten möglichst nur dann, wenn Sie eine Einstellung verändern möchten, die über Control Change-Daten nicht umstellbar ist (z.B. die Umstellung von Patch Mode in den Performance Mode).

- **Wird das Playback eventuell durch Daten belastet, die für Ihre Songs gar nicht benötigt werden?**

  Populäres Beispiel: Sie spielen über die Tastatur Noten für einen Song ein und haben nicht bemerkt, dass bei Anschlagen der Tasten zusätzlich Aftertouch-Meldungen ausgelöst wurden, die Sie nicht benötigen (und keinen Soundeffekt auslösen), welche der Sequenzer aber aufzeichnet und die Tonerzeugung des XV-5080 beim Playback belastet. Schalten Sie in diesem Fall entweder die Aftertouch-Funktion der Tastatur oder den Aftertouch-Empfangsschalter des MIDI-Sequenzers aus.

■ Die verschiedenen Betriebsarten Performance/Patch/Rhythm Set/GM

Q: Wann sollte welcher Mode aktiviert werden?

A: siehe folgenden Abschnitt:

Patch Mode: Wählen Sie den Patch Mode, wenn Sie mit dem XV-5080 immer nur einen Sound spielen oder einen Sound (Patch) editieren möchten. Im Patch Mode verwendet der XV-5080 nur einen MIDI-Kanal sende- und empfangsseitig.

Rhythm Set Mode: Wählen Sie diesen Mode, wenn Sie ein Rhythm Set editieren möchten. Im Rhythm Set Mode verwendet der XV-5080 nur einen MIDI-Kanal sende- und empfangsseitig.

Performance Mode: Wählen Sie diesen Mode, wenn Sie den XV-5080 in Verbindung mit einem MIDI-Sequenzer einsetzen und Song-Playbacks erstellen möchten. Hier können Sie bis zu 16 MIDI-Kanäle (= 16 Sounds) gleichzeitig verwenden.

GM Mode: Diesen Mode sollten Sie nur verwenden, wenn Sie mit dem XV-5080 General MIDI-kompatible Songdaten oder General MIDI 2-kompatible Songdaten abspielen möchten. Dafür stehen bis zu 15 Sounds und ein Rhythm Set gleichzeitig zur Verfügung, allerdings ist die Soundauswahl eingeschränkt.

Falls Sie einen GM (GM2)-Song mit veränderten GM-Sounds abspielen möchten, erstellen Sie eine USER-Performance, wählen Sie pro Part den gewünschten GM-Sound aus, und verändern Sie den Sound der Parts mit den OFFSET-Parametern. Entfernen Sie in der Songdatei den GM RESET, damit der XV-5080 in der USER-Bank verbleibt und nicht wieder in den GM MODE springt, wo Sie nur die voreingestellten Sounds vorfinden.

Q: Können die Sounds im USER-Bereich wieder auf die Werksvoreinstellungen zurückgesetzt werden?

A: Ja (siehe S. 206 in the Referenz-Anleitung). Dadurch werden allerdings alle bis dahin im User-Bereich gespeicherten Sounds überschrieben. Speichern Sie eigene Sounds immer auf einer SmartMedia-Karte, einem SCSI-Laufwerk oder mit einem MIDI-Sequenzer.

Q: Was passiert, wenn während der Editierung der XV-5080 ausgeschaltet wird?

A: Die geänderten und bis dahin noch nicht gesicherten Einstellungen gehen verloren. Wenn Sie Sounds editieren, speichern Sie diese immer im USER-Bereich, auf eine SmartMedia-Karte oder auf einem externen SCSI-Laufwerk, bevor Sie den XV-5080 ausschalten.

Der XV-5080 arbeitet bei der Editierung und bei Empfang von System Exclusive-Meldungen für Patches, Performances (inkl. Zone) und Rhythm Sets immer in seinem Arbeitsspeicher (Temporary Area). Sie können nach einer Editierung entscheiden, ob Sie die Änderungen behalten möchten (die Daten werden im USER-Bereich gesichert) oder ob die Änderungen ungültig sein sollen (die Speicherung findet nicht statt). Damit ist gewährleistet, dass die Daten im USER-Speicher nicht versehentlich verändert werden.

Da der Arbeitsspeicher flüchtig ist, gehen alle dort befindlichen Daten verloren, wenn der XV-5080 ausgeschaltet wird.

■ Performance Mode

Q: Wenn der Tastaturbereich (Key Range) eingestellt wird, warum ist der Sound trotzdem nur in einem noch engeren Bereich spielbar?

A: Key Range-Einstellungen können in zwei Bereichen eingestellt werden: für den Part einer Performance und für die einzelnen Tones eines Patches. Überprüfen Sie, ob es hier zu Überschneidungen kommt.

Q: Was passiert, wenn der Performance Control Channel den gleichen Wert besitzt wie der MIDI-Empfangskanal eines Parts?

A: Wenn der XV-5080 über diesen MIDI-Kanal eine Program Change-Meldung empfängt, erhält normalerweise der Performance Control Channel Priorität, und die Performance wird gewechselt (anstelle des Sounds des Parts). Der XV-5080 kann nur dann diese beiden Bereiche unterscheiden, wenn Sie einen Dreierblock, bestehend aus Bank Select MSB/LSB und Program Change, senden. Je nach empfangener Meldung wechselt er dann Performances oder Patches.

Q: Der gleiche Sound erklingt im Patch Mode anders als im Performance Mode.

A: Die Performance besitzt zusätzliche Parameter, die das Klangverhalten des Patches beeinflussen, z.B. Pan, Oktav-Einstellung, Filter Cutoff-Einstellungen usw.. Um sicherzustellen, dass das Patch im Performance Mode genauso klingt wie im Patch Mode, initialisieren Sie den Arbeitsspeicher der ausgewählten Performance ([UTILITY] -> Initialize Temporary).

Zusätzlich können die Effekt-Einstellungen für Multieffekte, Chorus und Reverb unterschiedlich sein. Wenn Sie das Patch im Patch- und Performance Mode vergleichen, schalten Sie vorher alle Effekte aus.

Q: Welche Informationen eines Patches bzw. Rhythm Sets werden in einer Performance gespeichert ?

A: Eine Performance speichert nur die Nummer, unter der ein Patch bzw. Rhythm Set abgelegt ist. Beispiel: Sie haben im "Patch User-Speicher 1" den Sound eines Pianos gesichert, dieses Patch dem Part 1 einer Performance zugewiesen und die Performance entsprechend gesichert. Falls Sie nun im "Patch User-Speicher 1" das Piano gegen einen Streichersound auswechseln, wird auch bei Aufrufen der Performance in deren Part 1 ein Streichersound zu hören sein.

■ Patch Mode

Q: Bei Wechseln der Patches wird der Sound unterbrochen.

A: Mit Wechseln der Patches werden auch die Effekte umgeschaltet. Dieses gilt besonders für den Einsatz der Multieffekte.

1) Falls zwei aufeinanderfolgende Patches unterschiedliche Multieffekte verwenden, lässt sich eine Unterbrechung des Sounds nicht verhindern. In diesem Fall müssen Sie beachten, dass das vorherige Patch bereits ausgeklungen ist, bevor Sie den Patch-Wechsel ausführen.

2) Falls zwei aufeinanderfolgende Patches den gleichen Multieffekt verwenden, können Sie diese Patches ohne Unterbrechung umschalten, wenn der Parameter **Patch Remain** ([SYSTEM]/[General]) auf ON steht.

3) Falls zwei aufeinanderfolgende Patches keinen Multieffekt verwenden, können Sie diese Patches ohne Unterbrechung umschalten, wenn der Parameter **Patch Remain** ([SYSTEM]/[General]) auf ON steht.

Eine wichtige Nebenrolle spielen die Effektblöcke Chorus und Reverb. Auch wenn diese bei der Umschaltung den Sound nicht unterbrechen, kann doch der Eindruck entstehen, dass der Patch-Wechsel nicht so nahtlos erfolgt wie erwartet. Daher sollten Sie auch die folgenden Hinweise beachten:

1) Falls zwei aufeinander folgende Patches unterschiedliche CHORUS/REVERB-Einstellungen verwenden, ist beim Wechseln der Sounds diese Effekt-Umschaltung hörbar, allerdings nicht so deutlich wie bei den Multieffekten.

2) Falls zwei aufeinander folgende Patches die gleichen CHORUS/REVERB-Einstellungen verwenden, können Sie diese Patches ohne Unterbrechung umschalten, wenn der Parameter **Patch Remain** ([SYSTEM]/[General]) auf ON steht.

3) Falls zwei aufeinander folgende Patches keinen Chorus und Reverb verwenden, können Sie diese Patches ohne Unterbrechung umschalten, wenn der Parameter **Patch Remain** ([SYSTEM]/[General]) auf ON steht.

Q: Bei Legato-Spiel wird die Tonhöhe nicht angehoben.

A: Wenn der Legato Switch auf "ON" und Legato Retrigger auf "OFF" steht und Sie dann “legato” spielen, wird in einigen Fällen nicht die gewünschte Tonhöhe erreicht. Wenn die Tonhöhe in einem weiten Bereich verändert werden soll, setzen Sie Legato Retrigger auf "ON".

Q: Bei Umschalten der Patches im Patch Mode werden die Lautstärke und andere Parameter, die über MIDI Control Change-Meldungen verändert wurden, wieder zurückgesetzt.

A: Sie können für diese Fälle den Parameter **Patch Remain** ([SYSTEM]/[General]) auf ON setzen. Dann werden auch nach einem Patch-Wechsel die bis dahin empfangenen Control Change-Meldungen für das neue Patch konserviert.

Q: Die Wellenformen 877–887 erklingen ungewöhnlich oder gar nicht.

A: Diese mit LOW bezeichete Wellenformen (ausser 887 DC) sind Sounds, die sehr weit nach unten transponiert sind und daher bei normaler Oktavlage nur sehr leise erklingen. Transponieren Sie die Steuer-Tastatur nach oben, um diese Sounds besser hören zu können. Die Wellenform 887 DC ist nur ein kurzes Knackgeräusch und sollte als Attack-Geräusch eines Patches oder als Soundeffekt genutzt werden.

Q: Wenn das Panorama eines Patches vollständig auf eine Seite gelenkt wurde, ist der Sound immer noch leise auf der entsprechend anderen Seite hörbar.

A: Der Grund sind die internen Stereoeffekte des XV-5080. Wenn ein Patch mit Effekt gespielt wird, ist der Effektanteil des Sounds auch dann noch auf jeweils anderen Seite hörbar, wenn das Panorama vollständig auf eine Seite gelenkt wurde.

■ Rhythm Sets

Q: Wieviele Rhythm Sets können in einer Performance verwendet werden?

A: Bis zu 16. Sie können bei Bedarf alle 16 Parts als Rhythmus-Parts einstellen (Referenz-Anleitung S. 162).

Q: In welchem Notenbereich sind die Rhythm Sets spielbar?

A: Sie können Rhythm Sets im Notenbereich der Notennummern 21–108 spielen. Dieses entspricht den 88 Noten A0–C8.

Q: Es soll nur ein bestimmter Rhythmus-Sound mit einem Effekt versehen werden.

A: Sie können bei den Output-Einstellungen der Rhythm Tones bestimmen, ob diese mit Multieffekt und mit welchem Chorus Send Level bzw. Reverb Send Level gespielt werden sollen (Referenz-Anleitung, S. 114).

Alternativ können Sie einen Sound auch über einen der acht OUTPUT-Buchsen ausgeben und diese Buchse mit einem externen Effektgerät verbinden.

■ Die Effekte

Q: Wie lassen sich die Multieffekt-Parameter in der Performance steuern?

A: Die Steuerung der Effekt-Parameter geschieht über MIDI Control Changes und die Multi-Effects Controller. Welche Parameter eines Multieffektes über MIDI gesteuert werden können, ist für jedes Multieffekt-Programm voreingestellt.

Mit welchen Controllern ein Parameter gesteuert wird, wird mit den **Source**-Parametern im MFX Control-Display eingestellt ([PERFORM]/[EFFECTS]/[MFX Ctl]).

Welcher Parameter gesteuert wird, wird mit den **Destination**-Parametern eingestellt. Die Stärke des Effektes wird mit den **Sens**-Parametern eingestellt.

Q: Über welchen MIDI-Kanal werden die Multieffekt-Parameter einer Performance gesteuert?

A: Entweder über den MIDI-Kanal des entsprechenden Parts (MFX SOURCE ([PERFORM]/[Effects]/[General])) oder, wenn der Source-Parameter auf PERFORM steht, über den MFX Control Channel-Parameter ([PERFORM]/[Effects]/[[MFX Ctl]).

Q: Wie viele verschiedene Patch Chorus- und Reverb Send Level-Einstellungen können definiert werden ?

A: Es gibt für Patch Chorus Level und Reverb Send Level je zwei verschiedene Werte: einen Wert mit der Verwendung der Multieffekte und einen ohne Verwendung der Multieffekte. Damit haben Sie optimale Einstell-Möglichkeiten für Chorus und Reverb. Die Einstellung geschieht über den Output Assign-Parameter ([PATCH]/[Effects]).

Q: Auch durch Erhöhen des Chorus/Reverb Send Level für einen Part ist der Effekt kaum hörbar.

A: Der Chorus/Reverb Send Level ([PERFORM]/[Effects]/[General]) ist abhängig vom Chorus/Reverb Send Levels des Patches, welches über den Part angesteuert wird. Beispiel: Auch wenn für den Part der Send Level auf 127 gesetzt wird, ist der Effekt nicht hörbar, wenn der Send Level innerhalb des Patches auf 0 gestellt ist. Außedem gibt es für den Patch Chorus Send Level und den Patch Reverb Send Level jeweils zwei Werte: einen für die Verwendung mit Multieffekten und einen für die Verwendung ohne Multieffekte.

Q: Was bedeutet das Symbol "x" in einem Effekt-Display ?

A: Das "x"-Symbol bedeutet, dass der interne Master Switch des Effektes auf OFF gesetzt ist, d.h., der entsprechende Effekt ist komplett ausgeschaltet. Um einen Effekt wieder einzuschalten, drücken Sie [EFFECTS ON/OFF], und setzen Sie den gewünschten Effektschalter auf ON.

Q: Können die drei Multieffekt-Blöcke in Reihe geschaltet werden?

A: Nein. Im Performance Mode sind die drei Multieffekt-Blöcke parallel geschaltet. Beispiel: Die Parts 1 und 2 nutzen den Effektblock M-FX A, die Parts 3 and 4 den Effektblock M-FX B und die Parts 5 und 6 den Effektblock M-FX C. Die anderen Parts werden direkt an die Ausgänge geleitet (ohne Effekte).

Q: Wie sind die Multieffekt-Algorithmen des XV-5080 strukturiert?

A: Die mit MULTI bezeichneten Effekt-Algorithmen des XV-5080 sind nach Instrumenten-Gruppen sortiert. Jeder Algorithmus besitzt mehrere Effekte, von denen jeder Block einzeln ein- oder ausgeschaltet werden kann.

Rock Organ

Rotary Multi: Overdrive (Distortion) → Amp Simulator→ 3Band EQ → Rotary

Keyboard

Keyboard Multi: Ring Modulator → 3Band EQ → Pitch Shifter → Phaser → Delay

Rhodes Multi: Enhancer → Phaser → Chorus (Flanger) → Tremolo (Auto Pan)

Synthesizer

JD Multi: Distortion → Phaser → Spectrum → Enhancer

* Für diesen Algorithmus kann die Reihenfolge der Effekte verändert werden.

Guitar

Guitar Multi A: Compressor → Overdrive (Distortion)→Amp Simulator → Delay → Chorus (Flanger)

Guitar Multi B: Compressor → Overdrive (Distortion) → Amp Simulator → 3Band EQ → Chorus (Flanger)

Guitar Multi C: Overdrive (Distortion) → Wah → Amp Simulator → Delay → Chorus (Flanger)

Clean Guitar Multi A: Compressor → 3Band EQ → Delay → Chorus (Flanger)

Clean Guitar Multi B: Wah → 3Band EQ → Delay → Chorus (Flanger)

Bass

Bass Multi: Compressor → Overdrive (Distortion) → Amp Simulator → 3Band EQ → Chorus (Flanger)

■ Die Anschlüsse

Q: Was ist der Unterschied zwischen OUTPUT A (MIX), OUTPUT B, OUTPUT C und OUTPUT D?

A: Der Output A ist deswegen mit MIX bezeichnet, weil in den Werksvoreinstellungen der Chorus- und Reverb Effect Return für jeden Tone Send Level auf "A" voreingestellt ist. Sie können den Chorus- und Reverb Effect Return aber auch auf andere Buchsen als Output A zurückführen.

Q: Wie werden die Signale ausgegeben, wenn nur die L (MONO)-Buchse verkabelt ist?

A: Der XV-5080 gibt alle Signale in mono aus, wenn nur die die OUTPUT A (L(MONO))-Buchse verkabelt ist.

Wenn die Buchsen als Einzelausgänge genutzt werden, wird die Monoausgabe aktiviert, wenn die INDIVIDUAL 1-Buchse verkabelt wird. Dann wird über diese Buchse auch das Signal ausgegeben, das normalerweise mit INDIVIDUAL 2 verschaltet ist. Erst wenn die INDIVIDUAL 2-Buchse verkabelt ist, wird die Mono-Funktion wieder aufgehoben.

■ Suchen und Organisieren von Patches

Q: Wie wird die Favoriten-Liste angewandt?

A: In der Favoriten-Liste werden verschiedene Patch-Nummern eingetragen. In diese Liste können Sie Patches aus allen Speichergruppen (User, Preset, Expansion Board) eingeben. Die Liste notiert nur die Patch-Nummer, nicht den Soundinhalt des Patches. Das bedeutet: Wenn Sie ein Patch nach dem Eintrag in die Favoriten-Liste verändern, klingt das Patch entsprechend anders, nachdem Sie es aufgerufen haben. Wenn Sie Patches von Expansion Boards in der Liste eingetragen haben, muss das entsprechende Board im XV-5080 eingebaut sein. Sie können keine Patches in der Liste eintragen, während Sie ein Patch editieren. Speichern Sie die Patch-Einstellungen zunächst im USER-Bereich und tragen Sie das Patch danach in die Favoriten-Liste ein.

Q: Wann kann der Patch Finder benutzt werden?

A: Der Patch Finder kann im Patch Mode und im Patch-Auswahl-Display des Performance Mode ([PERFORM]/[Part]) verwendet werden.

Beispiel für den Performance Mode: Der Patch Finder ist zunächst noch ausgeschaltet. Sie wählen einen Bass-Sound aus, schalten den PATCH FINDER ein und können dann in der Kategorie BASS den gewünschten Bass-Sound auswählen.

■ Wave Expansion Boards

Q: Wenn ein Wave Expansion Board in einem anderen Slot installiert wird, ändern sich dann die Bank Select- und Program Change-Nummern der Sounds?

A: Die Bank Select- und Program Change-Nummern der Sounds auf den Expansion Boards sind festgelegt. Daher ist es nicht wichtig, in welchem Slot das Board installiert ist. Sie müssen lediglich beachten, dass Sie beim Einbau von mehreren Boards immer mit dem Slot beginnen, der die niedrigste Nummer besitzt.

Q: Was passiert, wenn die Expansion Boards im Gerät nicht mehr eingebaut sind bzw. vertauscht werden ?

A: Für das Vertauschen der Boards gilt: Für die Auswahl der Patches ist dieses ohne Bedeutung, da die Patches der Expansion Boards fest zugeordnete Bank Select- und Program Change-Nummern besitzen. Für die Herausnahme des Boards aus dem Gerät gilt: Das Patch eines Expansion Boards ist nicht mehr auswählbar.

Für die Programmierung von Patches, die Tones eines oder mehrerer Expansion Boards verwenden, gilt Folgendes:

1) Ist das entsprechende Expansion Board nicht eingebaut, erklingt der Tone nicht (die Anzeige **no Media** erscheint im WG-Display).

2) Werden Expansion Boards in den Slots vertauscht, ist dieses kein Problem, da sich der XV-5080 bei der Speicherung des Patches gemerkt hat, von welchem Board er die Wellenform abrufen muss, unabhängig davon, in welchem Slot das Board steckt. Wichtig ist lediglich, dass Sie bei der Installation immer mit Slot A beginnen, dann Slot B nehmen usw.

■ Spielen von CD-ROM-Samples

Q: Welche Sample-Daten kann der XV-5080 laden und spielen?

A: Der XV-5080 ist kompatibel zu den folgenden Datenformaten:

- Roland S-700 Serie

  Sie können Volumes, Performances, Patches, Partials oder Samples laden.
- AKAI S1000/3000-Daten

  Sie können “Programs” oder “Samples” laden.
- WAV/AIFF

  Sie können beide Formate direkt laden.

Q: Kann der XV-5080 Stereo WAV-Daten und Stereo AIFF-Daten laden?

A: Ja. Nach dem Ladevorgang wird die Stereo-Wellenform in “links” und “rechts” geteilt.

Q: Worin unterscheiden sich die Sound-Parameter für S-700-Patches und JV/XV-Patches?

A: Der XV-5080 besitzt zwei unterschiedliche Menus für S-700-Patches (Multi-Partial Patches) und JV/XV Patches (Four-Tone Patches). Beide Bereiche haben ihre eigenen Editier-Menus.

Q: Warum erscheint beim Laden eines S-700-Programms im XV-5080 die Meldung "Memory full", wenn das gleiche Programm im S-760 ohne Fehlermeldung geladen werden kann?

A: Wenn der XV-5080 mit der gleichen SIMM-Kapazität ausgestattet ist wie der Roland S-760 Sampler (z.B. 32 MB), kann er trotzdem nicht die gleiche Datenmenge laden, weil der XV-5080 im Gegensatz zum S-760 die Parameterdaten im SIMM-Bereich ablegt. Der S-760 besitzt für diese Parameterdaten einen eigenen internen Speicherbereich.

	SIMM-Bereich	Interner Speicher
S-760	nur Sample-Daten	alle Parameter für Performances, Patches, Partials, Samples und weitere Parameter-Daten
XV-5080	Sample-Daten, Sample-Parameter, Partial-Parameter	XV-Performance-, Patch- und Rhythm Set-Parameter

Die einfachste Lösung, dieses Problem zu beseitigen, ist, den XV-5080 mit mehr als 32 MB SIMM-Speicher auszustatten. Die maximale Ausbaustufe für den XV-5080 sind 128 MB.

Q: Können Samples z.B. einer CD-ROM in einem "Four-Tone Patch" verwendet werden?

A: Ja.

Q: Können interne Wellenformen oder Wellenformen eines SRX/SR-JV Expansion Boards in einem "Multi-Partial Patch" eingebunden werden?

A: Nein.

Q: Können "Multi-Partial Patches" und "Four-Tone Patches" in einer Performance kombiniert werden?

A: Ja.

■ SIMM-Speicher

Q: Welche technischen Eigenschaften müssen die SIMM-Speicher besitzen?

A:

Anzahl der Pins: 72
Zugriffszeit: 60 ns oder schneller
Typ: FPM oder EDO
Spannung: 5 Volt
Kapazität: 64/32/16 MB (können frei gemischt werden)

* *Bei Parity-SIMMs wird das Parity -Bit ignoriert.*

Höhe der SIMMs: maximal 36 mm

■ DISK-Bereich

Q: Welches Format besitzen mit dem XV-5080 formatierte Festplatten und SmartMedia-Karten?

A: Der XV-5080 verwendet das aus dem Computer-Bereich bekannte DOS-Format. DOS-formatierte Medien können mit einem Hilfsprogramm wie "PC Exchange" auch von einem Apple Macintosh-Computer erkannt werden.

■ Digital OUT

Q: Mit welcher Sampling Rate können die Signale ausgegeben werden?

A: 44.1 und 48 kHz.

Q: Mit welcher Sampling Rates kann der XV-5080 über Word Clock In synchronisiert werden?

A: 44.1 und 48 kHz.

■ Teilen von Speichermedien mit anderen Geräten

Q: Kann ein SCSI-Laufwerk gleichzeitig am XV-5080 und an einem anderen Sampler angeschlossen sein?

A: In der Praxis sollte dieses nicht geschehen, weil die Gefahr eines Datenverlustes sehr wahrscheinlich ist.

Gründe sind u.a.: Wenn der XV-5080 und das andere Gerät gleichzeitig auf das SCSI-Laufwerk zugreifen, können die Daten auf dem SCSI-Laufwerk beschädigt werden. Wenn der XV-5080 eine Festplatten-Operation ausführt (z.B. Save, Format, Copy, Move, Delete), wird der Inhalt des SCSI-Laufwerks destruktiv verändert, und das andere Gerät erkennt seine Daten eventuell nicht mehr.

Falls Sie das SCSI-Laufwerk trotzdem an den XV-5080 und ein anderes Gerät anschließen möchten, stellen Sie in jedem Fall sicher, dass

a) nur ein Gerät (XV-5080 oder das externe Gerät, nicht beide) authorisiert ist, den Inhalt des SCSI-Laufwerks zu verändern (z.B. durch Sichern oder Überschreiben von Daten),

b) nur ein Gerät (XV-5080 oder das externe Gerät, nicht beide) authorisiert ist, das SCSI-Laufwerk in Intervallen zu prüfen.

Wenn das SCSI-Laufwerk gleichzeitig am XV-5080 und an einem Computer angeschlossen ist, kann es bei einigen Anwendungen vorkommen, dass in Intervallen Daten auf dem Laufwerk überschrieben werden. Dieses führt dazu, dass ein Gerät seine Daten auf dem SCSI-Laufwerk nicht mehr lesen kann.

■ Andere Themen

Q: Wie wird die Temperierung verändert?

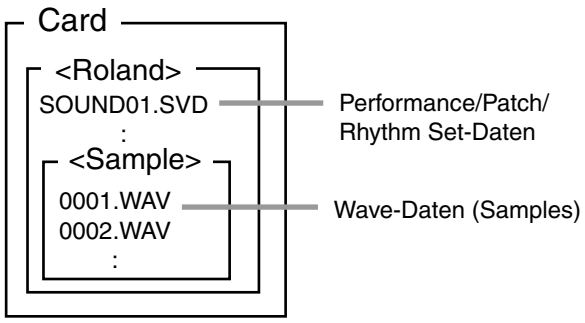
A: Dieses geschieht für die einzelnen Parts im Performance Mode mit dem Parameter Key Scale ([PERFORM]/[SYSTEM]/[General]) und im Patch Mode mit dem Parameter Patch Scale ([PATCH]/[SYSTEM]/[General]). Diese Einstellungen gelten jeweils für alle Patches bzw. Performances. Zusätzlich sind der Part 1 der Performance und der Patch Mode verknüpft, so dass die Skala des Patch Mode automatisch der Einstellung des Part 1 im Performance Mode entspricht.

■ Speichern von Daten

Speichern von Daten auf eine SmartMedia-Karte

Wenn eine SmartMedia-Karte mit dem XV-5080 formatiert wird, wird auf dieser Karte automatisch ein Ordner mit der Bezeichnung <Roland> erstellt. Wenn auf der Karte eine Datei gespeichert wird, wird dieser Datei automatisch die Erweiterung ".SVD" gegeben. Diese SVD-Datei beinhaltet die Daten für 64 Performances, 128 Patches, 4 Rhythm Sets sowie die Daten für das System, die Favoriten-Liste und weitere Einstellungen.

Wenn von einem SCSI-Laufwerk Audio-Samples in den internen RAM-Speicher geladen wurden, wird auf der Karte im Ordner <Roland> automatisch ein Sub-Ordner mit der Bezeichnung <Sample> erstellt. Beim Speichervorgang werden die Samples als AIFF- oder WAV-Daten gesichert. Beim Laden dieser Daten erhalten diese Bezeichnungen mit der Sample-Nummer und der Endung ".WAV" oder ".AIF" (z.B. 0001.WAV (oder 0001.AIF), 0002.WAV (oder 0002.AIF) usw..



Speichern von Daten auf eine SmartMedia-Karte, auf sich bereits XV-5080-Sounddaten (SVD) befinden

Sie können auf einer SmartMedia-Karte bis zu 99 SVD-Dateien sichern.

Nur für Audio-Samples gilt eine Ausnahme: Wenn auf der Karte Audio-Samples gesichert werden, werden die vorher auf der Karte befindlichen Samples im Ordner <Sample> überschrieben.

Im Display erscheint in dieser Situation die Meldung "Partial/Sample on the Disk/Card will be discarded. Sure?". Das bedeutet: "Die Samples im Ordner <Sample> auf der Karte werden überschrieben. O.K.?"

Wenn Sie [F6 (OK)] drücken, wird der Speichervorgang ausgeführt und die alten Samples auf der Karte werden durch die neuen Samples ersetzt. Dabei müssen Sie beachten, dass Patches, welche die alten Samples zugeordnet bekommen hatte nun anders klingen, weil auf der Karte neue Samples gesichert wurden.

Um diese Situation zu umgehen, gibt es zwei Möglichkeiten:

1. Sie speichern die Sounddatei mit den neuen Samples auf eine andere SmartMedia-Karte.
2. Sie sichern die Soundaten mit den Samples auf einem externen SCSI-Laufwerk, sortieren die Sounds, und kopieren dann alle Sounddaten auf die SmartMedia-Karte.

* *Wenn sich auch nur ein Sample im SIMM-Speicher befindet, werden bei Sichern der Sounddaten auf die Karte alle vorherigen Samples auf der Karte überschrieben.*

* *Wenn die vorherigen Samples auf der SmartMedia-Karte beim Sichern der Sounddaten nicht überschrieben werden sollen, müssen Sie die aktuellen Samples im SIMM-Speicher manuell löschen, bevor Sie die Sounddaten sichern. In diesem Fall erscheint die Meldung "Partial/Sample on the Disk/Card will be discarded. Sure?" nicht mehr.*

TIPP

Hinzufügen von Sounds mit Samples auf die SmartMedia-Karte

Laden Sie Samples von der SmartMedia-Karte in den internen SIMM-Speicher. Laden Sie dann weitere Samples von einem SCSI-Laufwerk in den internen SIMM-Speicher. Sortieren Sie die Patches, und speichern Sie dann alle Sounddaten erneut auf die SmartMedia-Karte.

TIPP

Laden von einzelnen Patches und Performances von der SmartMedia-Karte

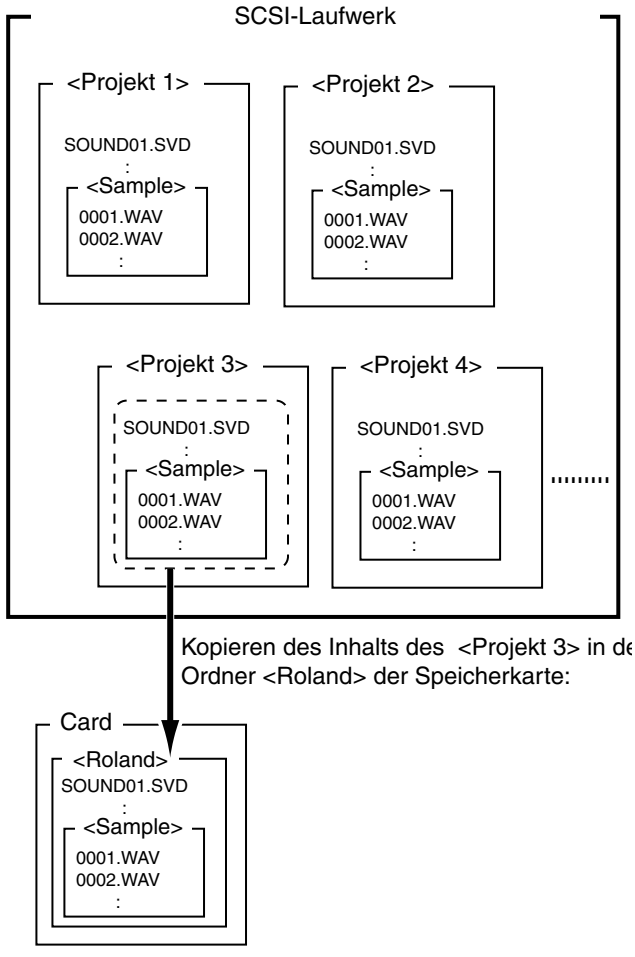
Bei diesem Vorgang werden nur die Audio-Samples in den internen SIMM-Speicher geladen, die von den einzelnen Patches bzw. Performances benutzt werden. Nutzen Sie diese Funktion, wenn Sie einzelne Patches bzw. Performances neu zusammenstellen möchten.

Speichern von Sounddaten auf ein externes SCSI-Laufwerk

Auf externen SCSI-Laufwerken (z.B. einem ZIP-Laufwerk) können die Sounddaten (SVD) in verschiedenen Ordnern organisiert und gespeichert werden.

Neue Ordner werden mit [F2 (New)] im SAVE-Display des DISK Mode erstellt. Dieses gilt allerdings nur für SCSI-Laufwerke, nicht für die SmartMedia-Karte.

Wenn Sie einen neuen Ordner erstellen und darin die Sounddaten sichern, wird der Ordner so angelegt, dass der Inhalt auf eine SmartMedia-Karte passt. Sie können dann den Inhalt eines Ordners auf eine SmartMedia-Karte kopieren.



<Tabelle 1: Bank Select- und Program Changes>

BANK SELECT MSB	LSB	PROGRAM NUMBER	GROUP	NUMBER
000		001 - 128	GM Patch	
:				
032		001 - 128	GM Patch	
085	000	001 - 064	User Performance	001 - 064
	032	001 - 064	Card Performance A	001 - 064
	033	001 - 064	Card Performance B	001 - 064
	:		:	
	064	001 - 032	Preset Performance A	001 - 032
	065	001 - 032	Preset Performance B	001 - 032
	:		:	
086	000	001 - 004	User Rhythm	001 - 004
	032	001 - 004	Card Rhythm A	001 - 004
	033	001 - 004	Card Rhythm B	001 - 004
	:		:	
	064	001 - 002	Preset Rhythm A	001 - 002
	065	001 - 002	Preset Rhythm B	001 - 002
	:		:	
087	000	001 - 128	User Patch	001 - 128
	032	001 - 128	Card Patch A	001 - 128
	033	001 - 128	Card Patch B	001 - 128
	:		:	
	064	001 - 128	Preset Patch A	001 - 128
	065	001 - 128	Preset Patch B	001 - 128
	:		:	
088	000-001	001 - 128	SR-JV80-01 Rhythm	001 - 256
	002-003	001 - 128	SR-JV80-02 Rhythm	001 - 256
	:		:	
089	000-001	001 - 128	SR-JV80-01 Patch	001 - 256
	002-003	001 - 128	SR-JV80-02 Patch	001 - 256
	:		:	
092	000 -	001 -	SRX Rhythm	001 -
	:		:	
093	000 -	001 -	SRX Patch	001 -
	:		:	
120		001 - 057	GM Rhythm	001 - 009
121	000 -	001 - 128	GM Patch	001 - 256

* *Die Auswahl der Sounds der SRX Wave Expansion Boards geschieht mit den Bank Select MSB-Nummern 92-119, der LSB-Nummer "0" sowie den Program Change-Nummern 0-127. Nähere Informationen finden Sie im Beiblatt der SRX Expansion Boards.*

Patch-Liste

USER (User Group)

No.	Name	Voice	Key Assign
001	Xtremities	4	MONO
002	Y2K Concerto	8	POLY
003	Amped Wurlie	3	POLY
004	Mood Ringz	4	POLY
005	Syncronicity	4	POLY
006	Blue Mutes	2	POLY
007	OvertoneScan	4	POLY
008	Punch Bass	1	MONO
009	Ambi Voices	8	POLY
010	Dropplets	4	POLY
011	Flashback	4	POLY
012	BrushingSaw1	8	POLY
013	Double Steel	8	POLY
014	Nylozzicato	3	POLY
015	Ionizer	4	POLY
016	Wedo-Wodo	4	POLY
017	Backrhodes	3	POLY
018	Pianomonics	4	POLY
019	Distorted B	1	POLY
020	Bounce Noize	2	POLY
021	HybOrchestra	8	POLY
022	Contemplate	2	POLY
023	Borealis	4	POLY
024	BiggieBrass2	5	POLY
025	Mean Thing	2	MONO
026	5ths in 4ths	4	POLY
027	Soft Perky	5	POLY
028	Swimming EP	8	POLY
029	Bounce Mama!	3	POLY
030	Crying Solo	2	POLY
031	Pretty Ugly	2	POLY
032	Trying Winds	3	POLY
033	DUB!!!	4	POLY
034	Boogie Organ	4	POLY
035	Hit Rhodes	3	POLY
036	So nice!	8	POLY
037	Strum Distrt	2	POLY
038	Bend a Chord	4	POLY
039	Technoheadz	4	POLY
040	XV Strings	3	POLY
041	VoyagerBrass	3	POLY
042	Solo SoprSax	1	MONO
043	Soaring Hrns	6	POLY
044	Glass Orbit	3	POLY
045	Square Roots	2	MONO
046	WaterPiano2	3	POLY
047	Spectre	4	POLY
048	Harm is Fine	3	POLY
049	WarmVoxPiano	4	POLY
050	Soft Nylon	4	POLY
051	COSM Searing	3	MONO
052	West End Bs	5	MONO
053	Sub Zero	4	MONO
054	Chime Bells	4	POLY
055	Andreas Cave	4	POLY
056	ChamberPlyrs	4	POLY
057	TB Squelch	2	POLY
058	Talking Box	3	MONO
059	Suite Combo	6	POLY
060	SteppingPhsr	3	POLY
061	The Beast	6	POLY
062	XV Ac.Bass	4	POLY
063	Morph Pad	8	POLY
064	Quasar /Aft	4	POLY
065	Dirty Wurlie	4	POLY
066	XV Crystal	4	POLY
067	Velvet Organ	2	POLY
068	LA Sax's	4	POLY
069	Harmonica XV	1	POLY
070	LegatoBamboo	4	MONO
071	Modular Life	4	POLY
072	BOG	3	MONO
073	Dirty Sync	2	MONO
074	XV SteelGt 1	4	POLY
075	Fab 4 Guitar	4	POLY
076	Punker	2	POLY
077	Byzantine	4	POLY
078	Reel Slam	4	POLY
079	MinorIncidnt	4	MONO
080	Phunky DC	2	MONO
081	Trance Fair	8	MONO
082	GermanBounce	4	POLY
083	Blades	4	POLY
084	Shapeshifter	4	POLY
085	Halographix	2	POLY
086	Ringy Thingy	8	MONO
087	DigitalDrone	2	POLY
088	Indian Guru	4	POLY
089	Runaway Rez	2	POLY
090	Generator	4	MONO
091	Techno Cave	2	MONO
092	Say Yeah !	2	POLY
093	3rdTeenChord	4	POLY
094	COSM Bass	4	POLY
095	Synth Ethics	4	POLY
096	Bounce Daddy	2	POLY
097	Radikal B	1	POLY
098	Klubb Organ	2	POLY
099	Power Octs	6	POLY
100	MOVE!	6	MONO
101	Atmospherics	4	POLY
102	Lunar Strngs	4	POLY
103	Marcato Str	4	POLY
104	Henry VIII	8	POLY
105	Grounded Bs	2	MONO
106	PhazeWahClav	6	POLY
107	Rhodes Trem	2	POLY
108	RockPiano Ch	3	POLY
109	Power Stack	3	POLY
110	ClassicJPpad	2	POLY
111	Tap Bass	1	POLY
112	Retro Rhodes	3	POLY
113	Guttural	8	MONO
114	Tape Strings	2	POLY
115	5th Atm /Aft	2	POLY
116	GenderBender	4	MONO
117	Con Sequence	2	POLY
118	Alt Dist Gtr	2	POLY
119	Wood Symphny	7	POLY
120	India Garden	6	POLY
121	Cultivate	5	POLY
122	What a Gate!	7	MONO
123	S.O.S.trings	4	POLY
124	Combing	2	POLY
125	NewR&RBrass	8	POLY
126	Flute/Clari	2	POLY
127	Fat Strings	3	POLY
128	Winky	8	POLY

PR-A (Preset A Group)

No.	Name	Voice	Key Assign
001	128voicePno	1	POLY
002	Bright Piano	1	POLY
003	Classique	2	POLY
004	Nice Piano	3	POLY
005	Piano Thang	3	POLY
006	Power Grand	3	POLY
007	House Piano	2	POLY
008	E.Grand	1	POLY
009	MIDIed Grand	3	POLY
010	Piano Blend	3	POLY
011	West Coast	4	POLY
012	PianoStrings	4	POLY
013	Bs/Pno+Brs	4	POLY
014	Waterhodes	2	POLY
015	S.A.E.P.	3	POLY
016	SA Rhodes 1	4	POLY
017	SA Rhodes 2	2	POLY
018	Stiky Rhodes	3	POLY
019	Dig Rhodes	2	POLY
020	Nylon EPiano	4	POLY
021	Nylon Rhodes	4	POLY
022	Rhodes Mix	3	POLY
023	PsychoRhodes	2	POLY
024	Tremo Rhodes	4	POLY
025	MK-80 Rhodes	1	POLY
026	MK-80 Phaser	1	POLY
027	Delicate EP	2	POLY
028	Octa Rhodes1	4	POLY
029	Octa Rhodes2	4	POLY
030	JV Rhodes+	4	POLY
031	EP+Mod Pad	4	POLY
032	Mr.Mellow	4	POLY
033	Comp Clav	1	POLY
034	Klavinet	4	POLY
035	Winger Clav	4	POLY
036	Phaze Clav 1	2	POLY
037	Phaze Clav 2	1	POLY
038	Phuzz Clav	2	POLY
039	Chorus Clav	1	POLY
040	Claviduck	2	POLY
041	Velo-Rez Clv	1	POLY
042	Clavicembalo	4	POLY
043	Analog Clav1	1	POLY
044	Analog Clav2	1	POLY
045	Metal Clav	3	POLY
046	Full Stops	2	POLY
047	Ballad B	3	POLY
048	Mellow Bars	4	POLY
049	AugerMentive	3	POLY
050	Perky B	2	POLY
051	The Big Spin	3	POLY
052	Gospel Spin	3	POLY
053	Roller Spin	3	POLY
054	Rocker Spin	3	POLY
055	Tone Wh.Solo	3	POLY
056	Purple Spin	4	POLY
057	60's LeadORG	2	POLY
058	Assalt Organ	3	POLY
059	D-50 Organ	2	POLY
060	Cathedral	4	POLY
061	Church Pipes	4	POLY
062	Poly Key	3	POLY
063	Poly Saws	4	POLY
064	Poly Pulse	4	POLY
065	Dual Profs	3	POLY
066	Saw Mass	4	POLY
067	Poly Split	4	POLY
068	Poly Brass	3	POLY
069	Stackoid	4	POLY
070	Poly Rock	4	POLY
071	D-50 Stack	4	POLY
072	Fantasia JV	4	POLY
073	Jimmee Dee	4	POLY
074	Heavenals	4	POLY
075	Mallet Pad	4	POLY
076	Huff N Stuff	3	POLY
077	Puff 1080	2	POLY
078	BellVox 1080	4	POLY
079	Fantasy Vox	4	POLY
080	Square Keys	2	POLY
081	Childlike	4	POLY
082	Music Box	3	POLY
083	Toy Box	2	POLY
084	Wave Bells	4	POLY
085	Tria Bells	4	POLY
086	Beauty Bells	4	POLY
087	Music Bells	2	POLY
088	Pretty Bells	2	POLY
089	Pulse Key	3	POLY
090	Wide Tubular	4	POLY
091	AmbienceVibe	4	POLY
092	Warm Vibes	2	POLY
093	Dyna Marimba	1	POLY
094	Bass Marimba	4	POLY
095	Nomad Perc	3	POLY
096	Ethno Metals	4	POLY
097	Islands Mlt	4	POLY
098	Steelin Keys	3	POLY
099	Steel Drums	1	POLY
100	Voicey Pizz	3	POLY
101	Sitar	2	POLY
102	Drone Split	4	POLY
103	Ethnopluck	4	POLY
104	Jamisen	2	POLY
105	Dulcimer	2	POLY
106	East Melody	2	POLY
107	MandolinTrem	4	POLY
108	Nylon Gtr	1	POLY
109	Gtr Strings	3	POLY
110	Steel Away	3	POLY
111	Heavenly Gtr	4	POLY
112	12str Gtr 1	2	POLY
113	12str Gtr 2	3	POLY
114	Jz Gtr Hall	1	POLY
115	LetterFrmPat	4	POLY
116	Jazz Scat	3	POLY
117	Lounge Gig	3	POLY
118	JC Strat	1	POLY
119	Twin Strats	3	POLY
120	JV Strat	2	POLY
121	Syn Strat	2	POLY
122	Rotary Gtr	2	POLY
123	Muted Gtr	1	POLY
124	SwitchOnMute	2	POLY
125	Power Trip	2	POLY
126	Crunch Split	4	POLY
127	Rezodrive	2	MONO
128	RockYurSocks	4	MONO

Voice: Anahl der Stimmen

PR-B (Preset B Group)

No.	Name	Voice	Key Assign
001	Dist Gtr 1	3	POLY
002	Dist Gtr 2	3	POLY
003	R&R Chunk	4	POLY
004	Phripphuzz	1	MONO
005	Grungeroni	3	POLY
006	Black Widow	4	POLY
007	Velo-Wah Gtr	1	POLY
008	Mod-Wah Gtr	2	POLY
009	Pick Bass	1	MONO
010	Hip Bass	2	POLY
011	Perc.Bass	3	MONO
012	Homey Bass	2	MONO
013	Finger Bass	1	MONO
014	Nylon Bass	2	POLY
015	Ac.Upright	1	MONO
016	Wet Fretls	1	MONO
017	Fretls Dry	2	POLY
018	Slap Bass 1	2	POLY
019	Slap Bass 2	1	MONO
020	Slap Bass 3	1	MONO
021	Slap Bass 4	2	POLY
022	4 Pole Bass	1	MONO
023	Tick Bass	4	MONO
024	House Bass	3	MONO
025	Mondo Bass	3	MONO
026	Clk AnalogBs	2	MONO
027	Bass In Face	2	POLY
028	101 Bass	2	MONO
029	Noiz Bass	2	MONO
030	Super Jup Bs	2	POLY
031	Occitan Bass	3	POLY
032	Hugo Bass	4	MONO
033	Multi Bass	2	POLY
034	Moist Bass	2	MONO
035	BritelowBass	4	MONO
036	Untamed Bass	3	MONO
037	Rubber Bass	3	MONO
038	Stereoww Bs	3	MONO
039	Wonder Bass	3	MONO
040	Deep Bass	2	POLY
041	Super JX Bs	2	MONO
042	W<RED>-Bass	4	POLY
043	HI-Ring Bass	3	POLY
044	Euro Bass	2	MONO
045	SinusoidRave	1	MONO
046	Alternative	2	MONO
047	Acid Line	1	MONO
048	Auto TB-303	3	MONO
049	Hihat Tekno	2	POLY
050	Velo Tekno 1	3	MONO
051	Raggatronic	4	POLY
052	Blade Racer	4	POLY
053	S&H Pad	1	POLY
054	Syncrosonix	3	POLY
055	Fooled Again	1	POLY
056	Alive	3	POLY
057	Velo Tekno 2	2	POLY
058	Rezoid	4	POLY
059	Raverborg	4	POLY
060	Blow Hit	4	POLY
061	Hammer Bell	3	POLY
062	Seq Mallet	2	POLY
063	Intentions	3	POLY
064	Pick It	3	POLY
065	Analog Seq	2	POLY
066	Impact Vox	4	POLY
067	TeknoSoloVox	2	POLY
068	X-Mod Man	2	POLY
069	Paz <==> Zap	1	MONO
070	4 Hits 4 You	4	POLY
071	Impact	4	POLY
072	Phase Hit	3	POLY
073	Tekno Hit 1	2	POLY
074	Tekno Hit 2	2	POLY
075	Tekno Hit 3	4	POLY
076	Reverse Hit	3	POLY
077	SquareLead 1	3	POLY
078	SquareLead 2	2	POLY
079	You and Luck	2	MONO
080	Belly Lead	4	POLY
081	WhistlinAtom	2	POLY
082	Edye Boost	2	MONO
083	MG Solo	4	MONO
084	FXM Saw Lead	4	MONO
085	Sawteeth	3	MONO
086	Smoothe	2	MONO
087	MG Lead	2	MONO
088	MG Interval	4	MONO
089	Pulse Lead 1	3	POLY
090	Pulse Lead 2	4	MONO
091	Little Devil	4	MONO
092	Loud SynLead	4	MONO
093	Analog Lead	2	MONO
094	5th Lead	2	MONO
095	Flute	2	POLY
096	Piccolo	1	POLY
097	VOX Flute	4	POLY
098	Air Lead	2	POLY
099	Pan Pipes	2	POLY
100	Airplaaane	4	POLY
101	Taj Mahal	1	POLY
102	Raya Shaku	3	POLY
103	Oboe mf	1	POLY
104	Oboe Express	2	POLY
105	Clarinet mp	1	POLY
106	ClariExpress	2	POLY
107	Mitzva Split	4	POLY
108	ChamberWinds	4	POLY
109	ChamberWoods	3	POLY
110	Film Orch	4	POLY
111	Sop.Sax mf	2	POLY
112	Alto Sax	3	POLY
113	AltoLead Sax	3	POLY
114	Tenor Sax	3	POLY
115	Baritone Sax	3	POLY
116	Take A Tenor	4	POLY
117	Sax Section	4	POLY
118	Bigband Sax	4	POLY
119	Harmonica	2	POLY
120	Harmo Blues	2	POLY
121	BluesHarp	1	POLY
122	Hillbillys	4	POLY
123	French Bags	4	POLY
124	Majestic Tpt	1	MONO
125	Voluntare	2	POLY
126	2Trumpets	2	POLY
127	Tpt Sect	4	POLY
128	Mute TP mod	4	POLY

PR-C (Preset C Group)

No.	Name	Voice	Key Assign
001	Harmon Mute	1	POLY
002	Tp&Sax Sect	4	POLY
003	Sax+Tp+Tb	3	POLY
004	Brass Sect	4	POLY
005	Trombone	1	POLY
006	Hybrid Bones	4	POLY
007	Noble Horns	4	POLY
008	Massed Horns	3	POLY
009	Horn Swell	4	POLY
010	Brass It!	4	POLY
011	Brass Attack	3	POLY
012	Archimede	3	POLY
013	Rugby Horn	3	POLY
014	MKS-80 Brass	2	POLY
015	True ANALOG	2	POLY
016	Dark Vox	2	POLY
017	RandomVowels	4	POLY
018	Angels Sing	2	POLY
019	Pvox Oooze	3	POLY
020	Longing...	3	POLY
021	Arasian Morn	4	POLY
022	Beauty Vox	3	POLY
023	Mary-AnneVox	4	POLY
024	Belltree Vox	4	POLY
025	Vox Panner	2	POLY
026	Spaced Voxx	4	POLY
027	Glass Voices	3	POLY
028	Tubular Vox	4	POLY
029	Velo Voxx	2	POLY
030	Wavox	3	POLY
031	Doos	1	POLY
032	Synvox Comps	4	POLY
033	Vocal Oohz	3	POLY
034	LFO Vox	1	POLY
035	St.Strings	2	POLY
036	Warm Strings	4	POLY
037	Somber Str	4	POLY
038	Marcato	2	POLY
039	Bright Str	2	POLY
040	String Ens	4	POLY
041	TremoloStrng	2	POLY
042	Chambers	3	POLY
043	ViolinCello	4	POLY
044	Symphonique	4	POLY
045	Film Octaves	4	POLY
046	Film Layers	4	POLY
047	Bass Pizz	4	POLY
048	Real Pizz	3	POLY
049	Harp On It	3	POLY
050	Harp	2	POLY
051	JP-8 Str 1	2	POLY
052	JP-8 Str 2	3	POLY
053	E-Motion Pad	4	POLY
054	JP-8 Str 3	4	POLY
055	Vintage Orch	4	POLY
056	JUNO Strings	3	POLY
057	Gigantalog	4	POLY
058	PWM Strings	3	POLY
059	Warmth	2	POLY
060	ORBit Pad	2	POLY
061	Deep Strings	2	POLY
062	Pulsify	4	POLY
063	Pulse Pad	4	POLY
064	Greek Power	4	POLY
065	Harmonicum	2	POLY
066	D-50 Heaven	2	POLY
067	Afro Horns	3	POLY
068	Pop Pad	4	POLY
069	Dreamesque	4	POLY
070	Square Pad	4	POLY
071	JP-8 Hollow	4	POLY
072	JP-8Haunting	4	POLY
073	Heirborne	4	POLY
074	Hush Pad	4	POLY
075	Jet Pad 1	2	POLY
076	Jet Pad 2	2	POLY
077	Phaze Pad	3	POLY
078	Phaze Str	4	POLY
079	Jet Str Ens	2	POLY
080	Pivotal Pad	4	POLY
081	3D Flanged	1	POLY
082	Fantawine	4	POLY
083	Glassy Pad	3	POLY
084	Moving Glass	1	POLY
085	Glasswaves	3	POLY
086	Shiny Pad	4	POLY
087	ShiftedGlass	2	POLY
088	Chime Pad	3	POLY
089	Spin Pad	2	POLY
090	Rotary Pad	4	POLY
091	Dawn 2 Dusk	3	POLY
092	Aurora	4	POLY
093	Strobe Mode	4	POLY
094	Albion	2	POLY
095	Running Pad	4	POLY
096	Stepped Pad	4	POLY
097	Random Pad	4	POLY
098	SoundtrkDANC	4	POLY
099	Flying Waltz	4	POLY
100	Vanishing	1	POLY
101	5th Sweep	4	POLY
102	Phazweep	4	POLY
103	Big BPF	4	POLY
104	MG Sweep	4	POLY
105	CeremonyTimp	3	POLY
106	Dyno Toms	4	POLY
107	Sands ofTime	4	POLY
108	Inertia	4	POLY
109	Vektogram	4	POLY
110	Crash Pad	4	POLY
111	Feedback VOX	4	POLY
112	Cascade	1	POLY
113	Shattered	2	POLY
114	NextFrontier	2	POLY
115	Pure Tibet	1	POLY
116	Chime Wash	4	POLY
117	Night Shade	4	POLY
118	Tortured	4	POLY
119	Dissimilate	4	POLY
120	Dunes	4	POLY
121	Ocean Floor	1	POLY
122	Cyber Space	3	POLY
123	Biosphere	2	POLY
124	Variable Run	4	POLY
125	Ice Hall	2	POLY
126	ComputerRoom	4	POLY
127	Inverted	4	POLY
128	Terminate	3	POLY

Voice: Anzahl der Stimmen

PR-D (Preset D Group)

No.	Name	Voice	Key Assign
001	Echo Piano	3	POLY
002	Upright Pno	3	POLY
003	RD-1000	3	POLY
004	Player's EP	2	POLY
005	D-50 Rhodes	4	POLY
006	Innocent EP	2	POLY
007	Echo Rhodes	4	POLY
008	See-Thru EP	3	POLY
009	FM BellPiano	3	POLY
010	Ring E.Piano	4	POLY
011	Soap Opera	1	POLY
012	Dirty Organ	3	POLY
013	Surf's Up!	2	POLY
014	Organesque	3	POLY
015	pp Harmonium	1	POLY
016	PieceOfCheez	1	POLY
017	Harpsy Clav	2	POLY
018	Exotic Velo	4	POLY
019	HolidayCheer	4	POLY
020	Morning Lite	2	POLY
021	Prefab Chime	3	POLY
022	Belfry Chime	3	POLY
023	Stacc.Heaven	4	POLY
024	2.2 Bell Pad	4	POLY
025	Far East	4	POLY
026	Wire Pad	3	POLY
027	PhaseBlipper	2	POLY
028	Sweep Clav	3	POLY
029	Glider	2	POLY
030	Solo Steel	4	POLY
031	DesertCrystl	4	POLY
032	Clear Guitar	3	POLY
033	Solo Strat	3	POLY
034	Feed Me!	4	POLY
035	Tube Smoke	2	POLY
036	Creamy	2	POLY
037	Blusey OD	2	POLY
038	Grindstone	2	POLY
039	OD 5ths	3	POLY
040	East Europe	2	POLY
041	Dulcitar	4	POLY
042	Atmos Harp	4	POLY
043	Pilgrimage	4	POLY
044	202 Rude Bs	2	MONO
045	2pole Bass	2	MONO
046	4pole Bass	2	MONO
047	Phaser MC	2	POLY
048	Miniphaser	2	POLY
049	Acid TB	1	MONO
050	Full Orchest	4	POLY
051	Str + Winds	4	POLY
052	Flute 2080	2	POLY
053	Scat Flute	2	POLY
054	Sax Choir	4	POLY
055	Ballad Trump	4	POLY
056	Sm.Brass Grp	4	POLY
057	Royale	4	POLY
058	Brass Mutes	2	POLY
059	Breathy Brs	3	POLY
060	3 Osc Brass	3	POLY
061	P5 Polymod	2	POLY
062	Triumph Brs	3	POLY
063	Techno Dream	3	POLY
064	Organizer	3	POLY
065	Civilization	3	POLY
066	Mental Chord	4	MONO
067	House Chord	4	MONO
068	Sequalog	4	POLY
069	Booster Bips	2	POLY
070	VintagePlunk	4	MONO
071	Plik-Plok	2	POLY
072	RingSequence	4	POLY
073	Cyber Swing	4	POLY
074	Keep :-)	2	POLY
075	Resojuice	2	MONO
076	B'on d'moov!	3	POLY
077	Dist TB-303	2	MONO
078	Temple of JV	4	POLY
079	Planet Asia	4	POLY
080	Afterlife	3	POLY
081	Trancing Pad	2	POLY
082	Pulsatronic	3	POLY
083	Cyber Dreams	3	POLY
084	Warm Pipe	1	MONO
085	Pure Pipe	2	POLY
086	SH-2000	2	MONO
087	X..? Whistle	3	POLY
088	Jay Vee Solo	3	POLY
089	Progresso Ld	4	MONO
090	Adrenaline	4	POLY
091	Enlighten	4	POLY
092	Glass Blower	3	POLY
093	Earth Blow	2	POLY
094	JX SqrCarpet	2	POLY
095	Dimensional	2	POLY
096	Jupiterings	2	POLY
097	Analog Drama	3	POLY
098	Rich Dynapad	4	POLY
099	Silky Way	2	POLY
100	Gluey Pad	3	POLY
101	BandPass Mod	2	POLY
102	Soundtraque	2	POLY
103	Translucence	4	POLY
104	Darkshine	4	POLY
105	D'light	2	POLY
106	December Sky	4	POLY
107	Octapad	3	POLY
108	JUNO Power!	4	POLY
109	Spectrum Mod	4	POLY
110	Stringsheen	3	POLY
111	GR500 TmpDly	2	POLY
112	Mod DirtyWav	3	POLY
113	Silicon Str	4	POLY
114	D50FantaPerc	3	POLY
115	Rotodreams	3	POLY
116	Blue Notes	4	POLY
117	RiversOfTime	4	POLY
118	Phobos	2	POLY
119	2 0 8 0	4	POLY
120	Unearthly	4	POLY
121	Glistening	4	POLY
122	Sci-Fi Str	3	POLY
123	Shadows	4	POLY
124	Helium Queen	4	MONO
125	Sci-Fi FX x4	1	POLY
126	Perky Noize	3	POLY
127	Droplet	3	POLY
128	Rain Forest	4	POLY

PR-E (Preset E Group)

No.	Name	Voice	Key Assign
001	Grand XV	4	POLY
002	Contemplate	2	POLY
003	Rock Piano	2	POLY
004	RockPiano Ch	3	POLY
005	Pianomonics	4	POLY
006	Piano+SftPad	4	POLY
007	WarmVoxPiano	4	POLY
008	Y2K Concerto	8	POLY
009	Piano+AirPad	5	POLY
010	ChoraLeader	8	POLY
011	SparklePiano	6	POLY
012	Retro Rhodes	3	POLY
013	Fat Rhodes	3	POLY
014	Rhodes Trem	2	POLY
015	Phaser Dyno	3	POLY
016	Hit Rhodes	3	POLY
017	Sweet Tynes	4	POLY
018	Pluk Rhodes	3	POLY
019	Rhodes Trip	2	POLY
020	AmbiRhodes	4	POLY
021	Rholitzer	3	POLY
022	Wurlie	2	POLY
023	FM Delight	2	POLY
024	Cutter Clav	2	POLY
025	Mute Clav D6	3	POLY
026	PhazeWahClav	6	POLY
027	St.Harpsichd	4	POLY
028	3PartInventn	4	POLY
029	Soft Perky	5	POLY
030	Fullness	5	POLY
031	Paleface 1	2	POLY
032	Paleface 2	4	POLY
033	Soft B	2	POLY
034	British B	4	POLY
035	Rocker Org	6	POLY
036	Split B	6	POLY
037	PercInterval	8	POLY
038	Happy 60s	2	POLY
039	96 Years	1	POLY
040	Glory Us Rok	2	POLY
041	Church Harmn	4	POLY
042	Cathdr Harmn	5	POLY
043	Morph Pad	8	POLY
044	Air Pad	3	POLY
045	Soft Padding	2	POLY
046	Warmth Pad	2	POLY
047	ClassicJPpad	2	POLY
048	Jupiter Str	2	POLY
049	Fat Pad	4	POLY
050	GR700 Pad	3	POLY
051	Paradise	3	POLY
052	Moonchimes	3	POLY
053	SusPed Swap	4	POLY
054	PhasingPad	2	POLY
055	Ethereal Str	4	POLY
056	Velcropad	4	POLY
057	NothrnLights	4	POLY
058	Sun Dive	7	POLY
059	Brite Vox 1	4	POLY
060	Brite Vox 2	4	POLY
061	Ooh)Aah Mod	4	POLY
062	Vocals: Ooh	4	POLY
063	Vocals: Scat	6	POLY
064	Vocals: Boys	6	POLY
065	St. Choir	4	POLY
066	SampleThe80s	2	POLY
067	Sacred Tree	2	POLY
068	VP330 OctEko	2	POLY
069	XV Strings	3	POLY
070	Fat Strings	3	POLY
071	Dolce p/m/f	6	POLY
072	Sad Strings	6	POLY
073	Lush Strings	4	POLY
074	Strings4Film	6	POLY
075	Marcato Str	4	POLY
076	End Titles	4	POLY
077	ChmbrQuartet	4	POLY
078	ChamberSect.	4	POLY
079	FullChmbrStr	6	POLY
080	Tape Strings	2	POLY
081	Henry VIII	8	POLY
082	Prelude	4	POLY
083	Str&Brs Orch	7	POLY
084	Hornz	5	POLY
085	TudorFanfare	4	POLY
086	ChamberPlyrs	4	POLY
087	Flute/Clari	2	POLY
088	Orch Reeds	3	POLY
089	Dual Flutes	3	POLY
090	Jazzer Flute	2	POLY
091	LegatoBamboo	4	MONO
092	Ambience Flt	4	POLY
093	The Andes	1	POLY
094	Deja Vlute	4	MONO
095	Simply Brass	2	POLY
096	FullSt Brass	5	POLY
097	Dragnet	4	POLY
098	NewR&RBrass	8	POLY
099	Tower Trumps	5	POLY
100	BigBrassBand	5	POLY
101	Lil'BigHornz	6	POLY
102	VoyagerBrass	3	POLY
103	Symph Horns	3	POLY
104	Trombone Atm	3	POLY
105	XV Trombone	2	POLY
106	XV Trumpet	3	POLY
107	JupiterHorns	2	POLY
108	Solo SoprSax	1	MONO
109	Solo AltoSax	2	MONO
110	XV DynoTenor	3	POLY
111	Honker Bari	2	POLY
112	Full Saxz	7	POLY
113	Soaring Hrns	6	POLY
114	Glass Orbit	3	POLY
115	5th Atm /Aft	2	POLY
116	Lo-fi Sweep	2	POLY
117	Modular Life	4	POLY
118	Oscillations	4	POLY
119	Combing	2	POLY
120	Rolling 5ths	4	POLY
121	Analogue Str	4	POLY
122	Lunar Strngs	4	POLY
123	BPFsweep Mod	3	POLY
124	Queen V	6	POLY
125	SkinnyBounce	2	POLY
126	SquareBounce	3	POLY
127	Galactic	8	POLY
128	Powerwiggle	3	POLY

Voice: Anzahl der Stimmen

PR-F (Preset F Group)

No.	Name	Voice	Key Assign
001	80s Retrosyn	2	POLY
002	Power Stack	3	POLY
003	Don't Jump	8	POLY
004	Big Bubbles	3	POLY
005	X-mod Sweep	1	POLY
006	Bag O' Bones	6	POLY
007	AirSoThin	2	POLY
008	Analogical	4	POLY
009	Waspy Pulse	2	POLY
010	Soaring Saws	6	MONO
011	Square Roots	2	MONO
012	BOG	3	MONO
013	Talking Box	3	MONO
014	Retro Lead	2	MONO
015	LivingInSync	2	MONO
016	Leads United	4	MONO
017	Dirty Sync	2	MONO
018	DistortaSync	1	MONO
019	Blistering	2	MONO
020	Guttural	8	MONO
021	Flyin' High	3	MONO
022	Soft Tooth	2	MONO
023	Soaring Sqr	4	MONO
024	Soaring Sync	4	MONO
025	Nasal Spray	2	MONO
026	Lamb Lead	2	MONO
027	Creamer	2	MONO
028	Sine System	4	MONO
029	Soft Nylon	4	POLY
030	Nylozzicato	3	POLY
031	Mutezzicato	3	POLY
032	Hybrid Nylon	3	POLY
033	XV SteelGt 1	4	POLY
034	XV SteelGt 2	4	POLY
035	Comp'Steel	4	POLY
036	Double Steel	8	POLY
037	Folk Guitar	4	POLY
038	SpanishNight	5	POLY
039	Plug n' Play	2	POLY
040	Fab 4 Guitar	4	POLY
041	Searing Lead	3	MONO
042	Punker	2	POLY
043	LouderPlease	3	POLY
044	XV Upright	1	POLY
045	XV Ac.Bass	4	POLY
046	LookMaNoFret	3	MONO
047	XV Fretless	1	POLY
048	Basic F'less	1	MONO
049	8-str F'less	2	POLY
050	Tap Bass	1	POLY
051	Pop Bass	1	POLY
052	P.Bs Chorus	4	MONO
053	TremCho Bs	2	POLY
054	Creamy Bass	2	MONO
055	Buster Bass	2	MONO
056	TB Squelch	2	POLY
057	Ticker Bass	4	MONO
058	Muscle Bass	2	MONO
059	Grounded Bs	2	MONO
060	West End Bs	5	MONO
061	Snap Bass	2	MONO
062	700 Bassboy	3	MONO
063	8VCO MonoSyn	8	MONO
064	ResoMoist Bs	4	MONO
065	Kickin' Bass	2	MONO
066	Sub Zero	4	MONO
067	Liquid Bass	2	MONO
068	Hefty Bass	2	MONO
069	Severe Ow Bs	4	MONO
070	Chime Bells	4	POLY
071	Celestabox	1	POLY
072	Brass Tubes	4	POLY
073	Dreams East	3	POLY
074	Synergistic	2	POLY
075	Andreas Cave	4	POLY
076	AmbiPizza	5	POLY
077	Voxy Nylon	3	POLY
078	EastrnEurope	3	POLY
079	Celtic Harp	2	POLY
080	Reso Sitar	2	POLY
081	The Ganges	3	POLY
082	MountainFolk	2	POLY
083	Byzantine	4	POLY
084	AsiaPlectrum	8	POLY
085	VelHarp)Harm	3	POLY
086	Pluckaphone	4	POLY
087	Slap Timps	4	POLY
088	Suite Combo	6	POLY
089	Jet Voxs	3	POLY
090	Dirty Hit	4	POLY
091	MOVE!	6	MONO
092	Reel Slam	4	POLY
093	OffTheRecord	4	POLY
094	2ndRateChord	4	MONO
095	RageInYouth	3	POLY
096	MinorIncidnt	4	MONO
097	Phunky DC	2	MONO
098	Agent X	7	POLY
099	Winky	8	POLY
100	Looney 2nz	8	POLY
101	Shortrave	2	POLY
102	DeeperBeeper	2	MONO
103	Percolator	4	POLY
104	Filter Morph	4	POLY
105	Choir Bounce	4	POLY
106	Rippling	1	POLY
107	SteppingPhsr	3	POLY
108	Trance Fair	8	MONO
109	GermanBounce	4	POLY
110	Acid JaZZ	5	MONO
111	Cutter>ModWh	2	POLY
112	Blades	4	POLY
113	Mad Bender	6	POLY
114	Shapeshifter	4	POLY
115	ForestMoon	8	POLY
116	Predator 2	8	POLY
117	Dark Side	8	POLY
118	The Beast	6	POLY
119	X-mod Reso	1	POLY
120	Planet Meta	7	POLY
121	Nexus	8	POLY
122	Halographix	2	POLY
123	Moon Rise	8	POLY
124	Gruvacious	5	POLY
125	Windy Dunes	4	POLY
126	Ice Blasts	4	POLY
127	Ringy Thingy	8	MONO
128	Atmospherics	4	POLY

PR-G (Preset G Group)

No.	Name	Voice	Key Assign
001	Power Octs	6	POLY
002	WaterPiano2	3	POLY
003	Swimming EP	8	POLY
004	XV Crystal	4	POLY
005	Cold Roadz	4	POLY
006	Backrhodes	3	POLY
007	Amped Wurlie	3	POLY
008	Dirty Wurlie	4	POLY
009	Musicbox XV	3	POLY
010	Klubb Organ	2	POLY
011	Drew's Bee	3	POLY
012	Velvet Organ	2	POLY
013	Distorted B	1	POLY
014	Radikal B	1	POLY
015	Boogie Organ	4	POLY
016	Mood Ringz	4	POLY
017	Wedo-Wodo	4	POLY
018	S.O.S.trings	4	POLY
019	Syncronicity	4	POLY
020	DanceMachina	4	MONO
021	Vox Chopper	4	POLY
022	SlicingSyVox	2	POLY
023	PressureDome	4	POLY
024	Quasar /Aft	4	POLY
025	Ionizer	4	POLY
026	MilleniumStr	6	POLY
027	Bounce Baby!	1	POLY
028	Bounce Daddy	2	POLY
029	Bounce Mama!	3	POLY
030	Bounce Noize	2	POLY
031	What a Gate!	7	MONO
032	Mini Sequenz	4	POLY
033	Slice & Dice	4	POLY
034	BrushingSaw1	8	POLY
035	BrushingSaw2	8	POLY
036	Cultivate	5	POLY
037	5080 Random	4	POLY
038	XV Stepping	5	POLY
039	India Garden	6	POLY
040	Belly Pad	3	POLY
041	Spectre	4	POLY
042	SoaringHrns2	7	POLY
043	Sabbath Day	4	POLY
044	XV BlowPad	4	POLY
045	White Arcade	3	POLY
046	Borealis	4	POLY
047	OvertoneScan	4	POLY
048	Whisper Vox	4	POLY
049	Jupiter 21	4	POLY
050	Filt Strings	3	POLY
051	HybStringsXV	4	POLY
052	Soft Symphny	7	POLY
053	Wood Symphny	7	POLY
054	HybOrchestra	8	POLY
055	Brassy Symph	4	POLY
056	Biggie Brass	4	POLY
057	BiggieBrass2	5	POLY
058	LA Sax's	4	POLY
059	Wind Wood	4	POLY
060	Lonely Oboe	2	MONO
061	Harmonica XV	1	POLY
062	Tooters Lead	3	POLY
063	Digi Phased	4	POLY
064	Synth Ethics	4	POLY
065	Harm is Fine	3	POLY
066	D-2000	4	POLY
067	Ackward East	4	POLY
068	Powersoaker	4	MONO
069	Mean Thing	2	MONO
070	Jet Sync	2	MONO
071	Crying Solo	2	POLY
072	Southern Fry	2	POLY
073	Strum Distrt	2	POLY
074	Match Drive	3	POLY
075	Stacked	3	POLY
076	2-Stack Over	2	POLY
077	COSM Searing	3	MONO
078	COSM Loud Gt	3	POLY
079	Blue Mutes	2	POLY
080	Metal 5150	3	POLY
081	Crunch Phase	2	POLY
082	Alt Dist Gtr	2	POLY
083	So nice!	8	POLY
084	Punch Bass	1	MONO
085	COSM Bass	4	POLY
086	Stream Bell	5	POLY
087	Shuffle Bell	4	POLY
088	Echo Vibe	2	POLY
089	Tremolo Vibe	2	POLY
090	True Vibe	2	POLY
091	Marimbula	3	POLY
092	Hit Bitz	4	POLY
093	80s LoFi Hit	4	POLY
094	Auto Chord	4	POLY
095	3rdTeenChord	4	POLY
096	Bend a Chord	4	POLY
097	DiscreteChrd	4	POLY
098	Ambi Voices	8	POLY
099	Say Yeah !	2	POLY
100	Xcuse me	2	POLY
101	5ths in 4ths	4	POLY
102	Pretty Ugly	2	POLY
103	Con Sequence	2	POLY
104	BermudaShort	2	POLY
105	Saw n' 202	2	POLY
106	Technoheadz	4	POLY
107	Boss'd Synth	4	MONO
108	Cross Fire	2	POLY
109	Techno Cave	2	MONO
110	Generator	4	MONO
111	GenderBender	4	MONO
112	Xtremities	4	MONO
113	AM 05:59	4	MONO
114	Happy Brass	8	POLY
115	Runaway Rez	2	POLY
116	Dropplets	4	POLY
117	Indian Guru	4	POLY
118	Cosmic Rain	1	POLY
119	Trying Winds	3	POLY
120	Space Whiz	2	POLY
121	DigitalDrone	2	POLY
122	Space Race	1	POLY
123	Bowed Bell	2	POLY
124	X-Tension	2	POLY
125	DUB!!!	4	POLY
126	Dream Diver	6	POLY
127	Flashback	4	POLY
128	St.LoFiNoise	2	POLY

Voice: Anzahl der Stimmen

PR-H (GM2 Group)

No.	Name	Voice	LSB	PC	No.	Name	Voice	LSB	PC	No.	Name	Voice	LSB	PC	No.	Name	Voice	LSB	PC
001	Piano 1	4	0	1	065	Chorus Gt.	2	1		129	French Horns	2	0	61	193	Sitar	1	0	105
002	Piano 1w	2	1		066	Mid Tone GTR	1	2		130	Fr.Horn 2	2	1		194	Sitar 2	2	1	
003	European Pf	1	2		067	Muted Gt.	1	0	29	131	Brass 1	3	0	62	195	Banjo	1	0	106
004	Piano 2	4	0	2	068	Funk Pop	1	1		132	Brass 2	2	1		196	Shamisen	1	0	107
005	Piano 2w	1	1		069	Funk Gt.2	2	2		133	Synth Brass1	2	0	63	197	Koto	2	0	108
006	Piano 3	1	0	3	070	Jazz Man	2	3		134	Pro Brass	2	1		198	Taisho Koto	1	1	
007	Piano 3w	1	1		071	Overdrive Gt	2	0	30	135	Oct SynBrass	2	2		199	Kalimba	1	0	109
008	Honky-tonk	2	0	4	072	Guitar Pinch	2	1		136	Jump Brass	3	3		200	Bagpipe	2	0	110
009	Honky-tonk 2	2	1		073	DistortionGt	2	0	31	137	Synth Brass2	2	0	64	201	Fiddle	1	0	111
010	E.Piano 1	2	0	5	074	Feedback Gt.	2	1		138	SynBrass sfz	2	1		202	Shanai	1	0	112
011	St.Soft EP	2	1		075	Dist Rtm GTR	2	2		139	Velo Brass 1	2	2		203	Tinkle Bell	3	0	113
012	FM+SA EP	2	2		076	Gt.Harmonics	1	0	32	140	Soprano Sax	1	0	65	204	Agogo	1	0	114
013	Wurly	2	3		077	Gt. Feedback	1	1		141	Alto Sax	1	0	66	205	Steel Drums	1	0	115
014	E.Piano 2	2	0	6	078	Acoustic Bs.	1	0	33	142	Tenor Sax	2	0	67	206	Woodblock	1	0	116
015	Detuned EP 2	2	1		079	Fingered Bs.	1	0	34	143	Baritone Sax	1	0	68	207	Castanets	1	1	
016	St.FM EP	2	2		080	Finger Slap	2	1		144	Oboe	2	0	69	208	Taiko	3	0	117
017	EP Legend	2	3		081	Picked Bass	1	0	35	145	English Horn	1	0	70	209	Concert BD	2	1	
018	EP Phase	2	4		082	Fretless Bs.	1	0	36	146	Bassoon	1	0	71	210	Melo. Tom 1	1	0	118
019	Harpsichord	1	0	7	083	Slap Bass 1	1	0	37	147	Clarinet	1	0	72	211	Melo. Tom 2	1	1	
020	Coupled Hps.	2	1		084	Slap Bass 2	2	0	38	148	Piccolo	1	0	73	212	Synth Drum	2	0	119
021	Harpsi.w	1	2		085	Synth Bass 1	1	0	39	149	Flute	1	0	74	213	808 Tom	2	1	
022	Harpsi.o	2	3		086	SynthBass101	1	1		150	Recorder	1	0	75	214	Elec Perc	1	2	
023	Clav.	1	0	8	087	Acid Bass	1	2		151	Pan Flute	1	0	76	215	Reverse Cym.	1	0	120
024	Pulse Clav	1	1		088	Clavi Bass	2	3		152	Bottle Blow	2	0	77	216	Gt.FretNoise	1	0	121
025	Celesta	1	0	9	089	Hammer	2	4		153	Shakuhachi	2	0	78	217	Gt.Cut Noise	1	1	
026	Glockenspiel	1	0	10	090	Synth Bass 2	2	0	40	154	Whistle	1	0	79	218	String Slap	1	2	
027	Music Box	1	0	11	091	Beef FM Bass	2	1		155	Ocarina	2	0	80	219	Breath Noise	1	0	122
028	Vibraphone	2	0	12	092	RubberBass 2	2	2		156	Square Wave	2	0	81	220	Fl.Key Click	1	1	
029	Vibraphone w	2	1		093	Attack Pulse	1	3		157	MG Square	1	1		221	Seashore	1	0	123
030	Marimba	1	0	13	094	Violin	1	0	41	158	2600 Sine	1	2		222	Rain	1	1	
031	Marimba w	1	1		095	Slow Violin	1	1		159	Saw Wave	2	0	82	223	Thunder	1	2	
032	Xylophone	1	0	14	096	Viola	1	0	42	160	OB2 Saw	1	1		224	Wind	1	3	
033	Tubular-bell	1	0	15	097	Cello	1	0	43	161	Doctor Solo	2	2		225	Stream	2	4	
034	Church Bell	1	1		098	Contrabass	1	0	44	162	Natural Lead	2	3		226	Bubble	2	5	
035	Carillon	1	2		099	Tremolo Str	1	0	45	163	SequencedSaw	2	4		227	Bird	2	0	124
036	Santur	1	0	16	100	PizzicatoStr	1	0	46	164	Syn.Calliope	2	0	83	228	Dog	1	1	
037	Organ 1	2	0	17	101	Harp	1	0	47	165	Chiffer Lead	2	0	84	229	Horse-Gallop	1	2	
038	Trem. Organ	2	1		102	Yang Qin	2	1		166	Charang	2	0	85	230	Bird 2	1	3	
039	60's Organ 1	1	2		103	Timpani	1	0	48	167	Wire Lead	2	1		231	Telephone 1	1	0	125
040	70's E.Organ	2	3		104	Strings	2	0	49	168	Solo Vox	2	0	86	232	Telephone 2	1	1	
041	Organ 2	2	0	18	105	Orchestra	3	1		169	5th Saw Wave	2	0	87	233	DoorCreaking	1	2	
042	Chorus Or.2	2	1		106	60s Strings	2	2		170	Bass & Lead	2	0	88	234	Door	1	3	
043	Perc. Organ	2	2		107	Slow Strings	1	0	50	171	Delayed Lead	2	1		235	Scratch	2	4	
044	Organ 3	2	0	19	108	Syn.Strings1	2	0	51	172	Fantasia	2	0	89	236	Wind Chimes	2	5	
045	Church Org.1	1	0	20	109	Syn.Strings3	2	1		173	Warm Pad	1	0	90	237	Helicopter	2	0	126
046	Church Org.2	2	1		110	Syn.Strings2	2	0	52	174	Sine Pad	2	1		238	Car-Engine	1	1	
047	Church Org.3	2	2		111	Choir Aahs	2	0	53	175	Polysynth	2	0	91	239	Car-Stop	1	2	
048	Reed Organ	1	0	21	112	Chorus Aahs	2	1		176	Space Voice	2	0	92	240	Car-Pass	1	3	
049	Puff Organ	2	1		113	Voice Oohs	1	0	54	177	Itopia	2	1		241	Car-Crash	2	4	
050	Accordion Fr	2	0	22	114	Humming	2	1		178	Bowed Glass	3	0	93	242	Siren	1	5	
051	Accordion It	2	1		115	SynVox	1	0	55	179	Metal Pad	3	0	94	243	Train	1	6	
052	Harmonica	1	0	23	116	Analog Voice	1	1		180	Halo Pad	2	0	95	244	Jetplane	2	7	
053	Bandoneon	2	0	24	117	OrchestraHit	2	0	56	181	Sweep Pad	1	0	96	245	Starship	2	8	
054	Nylon-str.Gt	1	0	25	118	Bass Hit	2	1		182	Ice Rain	2	0	97	246	Burst Noise	2	9	
055	Ukulele	1	1		119	6th Hit	2	2		183	Soundtrack	2	0	98	247	Applause	2	0	127
056	Nylon Gt.o	2	2		120	Euro Hit	2	3		184	Crystal	2	0	99	248	Laughing	1	1	
057	Nylon Gt.2	2	3		121	Trumpet	1	0	57	185	Syn Mallet	1	1		249	Screaming	1	2	
058	Steel-str.Gt	1	0	26	122	Dark Trumpet	1	1		186	Atmosphere	2	0	100	250	Punch	1	3	
059	12-str.Gt	2	1		123	Trombone	1	0	58	187	Brightness	2	0	101	251	Heart Beat	1	4	
060	Mandolin	2	2		124	Trombone 2	1	1		188	Goblin	2	0	102	252	Footsteps	1	5	
061	Steel + Body	2	3		125	Bright Tb	1	2		189	Echo Drops	1	0	103	253	Gun Shot	1	0	128
062	Jazz Gt.	1	0	27	126	Tuba	1	0	59	190	Echo Bell	2	1		254	Machine Gun	1	1	
063	Pedal Steel	1	1		127	MutedTrumpet	1	0	60	191	Echo Pan	2	2		255	Lasergun	1	2	
064	Clean Gt.	1	0	28	128	MuteTrumpet2	1	1		192	Star Theme	2	0	104	256	Explosion	2	3	

Voice: Anzahl der Stimmen LSB: Bank Select LSB, MSB: alle 121 PC: Program Change Number Key Assign: alle POLY

Rhythm Set-Liste

USER (User Group)

Note No.	001 XV WayHipKit	002 XV Jazz Kit	003 XV Rust Kit	004 XV Pop Kit
28	808 Kick	JazzDry Kick	70s Kick 2	Dance Kick
29	Dry Kick	Pillow Kick	Old Kick	Dry Kick
30	WHip Sweep	Jazz Swish	Rock Roll	Rock Roll
31	Noisy Kick	Hybrid Kick2	909 Kick 2	Hybrid Kick
32	WHip RimShot	Snare Ghost	Rock Gst	Snare Ghost
33	Hybrid Kick	MplLmtr Kick	909 Kick 1	Round Kick
34	WHip PdHH	Jazz PdHH	Rock PdHH	Rock PdHH
35	WHip OldKick	JazzDry Kick	808 Kick	Hybrid Kick2
C2 36	WHip 909Kick	Jazz Kick	Dance Kick	Old Kick
37	WHip Stik	Dry Stick 2	RockStick	Side Stick
38	WHip 70s Snr	Jazz SN	Old Fill SN	Wet SN
39	WHip Clap	Snare Ghost	Rock Gst	Snare Ghost
40	WHip Snare	Jazz Rim	Rock SN	AmbientSN
41	SciHip Tom L	Jazz Tom L	Elec.Tom L2	Maple Tom 3
42	WHip ClHH 1	Jazz ClHH1	Rock ClHH1	Rock ClHH2
43	WHip Tom L	Jazz Flm L	Elec.Tom L1	Rock Flm L2
44	WHip ClHH 2	Jazz ClHH2	Rock ClHH2	Rock ClHH1
45	SciHip Tom M	Jazz Tom M	Elec.Tom M	Maple Tom 2
46	WHip Op HH	Jazz OpHH	Rock OpHH	Rock OpHH
47	WHip Tom M	Jazz Flm M	Elec.Tom M	Rock Flm M
C3 48	SciHip Tom H	Jazz Tom H	Elec.Tom H	Maple Tom 1
49	Crash Cymbal	Jazz CrCym	Rock CrCym1	Crash Cymbal
50	WHip Tom H	Jazz Flm H	Elec.Tom H	Rock Flm H
51	Rock RdCym 1	Jazz RdCym	Rock RdCym1	Rock RdCym1
52	Rock CrCym 1	Rock RdCym1	Rock CrCym2	Crash 1
53	Rock RdCym 2	Rock RdCym2	Rock RdCym2	Rock RdCym2
54	Tambourine	Tambourine 1	Tambourine 1	Tambourine 2
55	Rock CrCym 2	Crash 1	Rock Splash	Rock CrCym2
56	LoFiCowbell1	Cowbell Lo	Cowbell	Cowbell Lo
57	Crash	Crash 2	China Cym	Crash 1
58	LoFiCowbell2	Cowbell Hi	Vibraslap	Cowbell Hi
59	Ride Bell	Ride Bell	70s Kick 2	Ride Bell
C4 60	Cga Mute Hi	Cga Mute Hi	70s Kick 1	Cga Mute Hi
61	Cga Mute Lo	Cga Mute Lo	Dry Stick	Cga Mute Lo
62	LoFi Cga Slp	Cga Slap	70s SN	Cga Slap
63	LoFi Cga Hi	Cga Open Hi	Finger Snaps	Cga Open Hi
64	LoFi Cga Lo	Cga Open Lo	HumanClapsEQ	Cga Open Lo
65	El.TimbaleHi	Timbale Hi	JD Cowbell	Timbale Hi
66	El.TimbaleLo	Timbale Lo	70s Cl HiHat	Timbale Lo
67	El.Agogo Hi	AgogoBellsHi	AgogoBells	AgogoBellsHi
68	El.Agogo Lo	AgogoBellsLo	70s Cl HiHat	AgogoBellsLo
69	NoisyCabasa1	Cabasa Up	909 NZ HiHat	Cabasa Up
70	Nz Blip	Maracas	70s Op HiHat	Maracas
71	Digi Pulse 1	ShortWhistle	Cabasa Up	ShortWhistle
C5 72	Digi Pulse 2	Long Whistle	Long Whistle	Long Whistle
73	LoFi Guiro	Short Guiro	REV RkOpHH f	Short Guiro
74	WHip Noise 1	Long Guiro	Tambourine 2	Long Guiro
75	WHip Noise 2	Claves	REV JzOpHH f	Claves
76	WHip Noise 3	WoodBlock Hi	Scratch 2	WoodBlock Hi
77	WHip Noise 4	WoodBlock Lo	Mute Triangl	WoodBlock Lo
78	Digi Tamb. 1	Mute Cuica	909 Cl HiHat	Mute Cuica
79	Digi Tamb. 2	Open Cuica	Open Triangl	Open Cuica
80	Mute Triangl	Mute Triangl	909 Cl HiHat	Mute Triangl
81	Open Triangl	Open Triangl	Cabasa	Open Triangl
82	NoisyCabasa2	Cabasa Cut	909 Op HiHat	Cabasa Cut
83	Nz Spectrum	Spectrum	Spectrum	Spectrum
C6 84	LoFi Block	Wind Chimes	Maple Kick	Wind Chimes
85	Rattle Block	Wood Block	Woody Stick	Wood Block
86	Steps	Mute Surdo	Maple SN	Mute Surdo
87	WHip Noise 5	Open Surdo	SN Roll	Open Surdo
88	Creak	Lite Kick	Maple Tom 3	Lite Kick
89	Bubble	Hybrid Kick2	909 Kick 1	Hybrid Kick2
90	Door Slam	Old Kick	Old Kick	Old Kick
91	Sci Punch	Pop Voice	808 Kick	Pop Voice
92	Noise Fall	Wind Agogo	909 SN 2	Wind Agogo
93	WHip Noise 6	Op HiHat 2	909 SN 1	Op HiHat 2
94	WHip Noise 7	Anklungs	808 SN	Anklungs
95	Org Click	Op HiHat 2	Dance Kick	Op HiHat 2
C7 96	Metronome 2	Metronome 2	REV Timp3	Metronome 2
97	R8 Click	R8 Click	R8 Click	R8 Click
98	Metronome 1	Metronome 1	Metronome 2	Metronome 1
99	Hand Claps	Hand Claps	808 Claps	Hand Claps

PR-A (Preset A Group)

001 PopDrumSet 1	002 PopDrumSet 2
-----	-----
-----	-----
-----	-----
-----	-----
-----	-----
-----	-----
-----	-----
Verb Kick	Hybrid Kick
Hybrid Kick	Round Kick
Side Stick	Dry Stick 2
Natural SN2	Piccolo SN
808 Claps	Hand Claps
SN Roll	Piccolo SN
Verb Tom Lo	Verb Tom Lo
Cl HiHat 4	Cl HiHat 4
Verb Tom Lo	Verb Tom Lo
Cl HiHat 5	Cl HiHat 5
Verb Tom Hi	Verb Tom Hi
Op HiHat 2	Op HiHat 2
Verb Tom Hi	Verb Tom Hi
Verb Tom Hi	Verb Tom Hi
Crash 1	Crash 1
Verb Tom Hi	Verb Tom Hi
Ride 2	Ride 1
China Cym	China Cym
Ride Bell	Ride Bell
Tambourine 1	Tambourine 1
Crash 1	Crash 1
Cowbell	Cowbell
Crash 1	Crash 1
Cowbell	Cowbell
Ride Bell	Ride Bell
Cga Mute Hi	Cga Mute Hi
Cga Mute Lo	Cga Mute Lo
Cga Slap	Cga Slap
Cga Open Hi	Cga Open Hi
Cga Open Lo	Cga Open Lo
Timbale	Timbale
Timbale	Timbale
AgogoBells	AgogoBells
AgogoBells	AgogoBells
Cabasa Up	Cabasa Up
Maracas	Maracas
Soft Pad A	Cabasa Down
Soft Pad B	Cabasa Cut
Long Guiro	808 Kick
Long Guiro	808 SN
Claves	DIGI Bell 1
Wood Block	808 SN
Wood Block	808 Kick
Cuica	Spectrum
Cuica	808 Kick
Open Triangl	Spectrum
Open Triangl	808 Kick
Cabasa Cut	Spectrum
Spectrum	808 Kick
Wind Chimes	808 Kick
Wood Block	Feedbackwave
Cga Slap	808 Kick
Dry Tom Lo	Feedbackwave
Lite Kick	Pop Voice
Hybrid Kick2	Pop Voice
Old Kick	Wind Agogo
Pop Voice	Pop Voice
Wind Agogo	Wind Agogo
Op HiHat 2	Op HiHat 2
Anklungs	Anklungs
Op HiHat 2	Op HiHat 2
Metronome 2	Metronome 2
R8 Click	R8 Click
Metronome 1	Metronome 1
-----	-----

Rhythm Set-Liste

Note No.	PR-B (Preset B Group) 003 PowerDrumSet	PR-B (Preset B Group) 002 RaveDrumSet	PR-C (Preset C Group) 001 JazzDrumSet2	PR-C (Preset C Group) 002 OrchDrumSet	PR-D (Preset D Group) 001 PowerDrmSet2	PR-D (Preset D Group) 002 PowerRaveSet
28	-----	-----	-----	-----	-----	-----
29	-----	-----	-----	-----	-----	-----
30	-----	-----	-----	-----	-----	-----
31	-----	-----	-----	-----	-----	-----
32	-----	-----	-----	-----	-----	-----
33	-----	-----	-----	-----	-----	-----
34	-----	-----	-----	-----	-----	-----
35	Verb Kick	808 Kick	Round Kick	Old Kick	Verb Kick	Verb Kick
C2 36	Round Kick	Round Kick	Old Kick	Round Kick	Round Kick	Round Kick
37	Dry Stick 2	Side Stick	Side Stick	Side Stick	Dry Stick 2	Dry Stick 2
38	Piccolo SN	808 SN	Ballad SN	Ballad SN	Piccolo SN	Piccolo SN
39	808 Claps	808 Claps	Hand Claps	808 Claps	808 Claps	808 Claps
40	Natural SN2	808 SN	SN Roll	SN Roll	SN Roll	Natural SN2
41	Verb Tom Lo	808 Kick	Verb Tom Lo	Timpani	Verb Tom Lo	Verb Tom Lo
42	Cl HiHat 4	606 Cl HiHat	Cl HiHat 5	Timpani	Cl HiHat 4	Cl HiHat 4
43	Verb Tom Lo	Tekno Hit	Dry Tom Lo	Timpani	Verb Tom Lo	Verb Tom Lo
44	Pedal HiHat2	606 Cl HiHat	Pedal HiHat2	Timpani	Pedal HiHat2	Pedal HiHat2
45	Verb Tom Lo	808 Kick	Verb Tom Lo	Timpani	Verb Tom Lo	Verb Tom Lo
46	Op HiHat 2	606 Op HiHat	Op HiHat 2	Timpani	Op HiHat 2	Op HiHat 2
47	Verb Tom Lo	Tekno Hit	Dry Tom Lo	Timpani	Verb Tom Lo	Verb Tom Lo
C3 48	Verb Tom Hi	808 Kick	Verb Tom Hi	Timpani	Verb Tom Hi	Verb Tom Hi
49	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Timpani	Crash 1	Crash 1
50	Verb Tom Hi	Tekno Hit	Dry Tom Hi	Timpani	Verb Tom Hi	Verb Tom Hi
51	Ride 1	Voice Breath	Ride 2	Timpani	Ride 1	Ride 1
52	China Cym	MC500 Beep 1	China Cym	Timpani	China Cym	China Cym
53	Ride Bell	MC500 Beep 2	Ride Bell	Timpani	Ride Bell	Ride Bell
54	Tambourine 1	R8 Click	Tambourine 1	Tambourine 1	Tambourine 1	Tambourine 1
55	Crash 1	Pizz	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Crash 1
56	Cowbell	DIGI Bell 1	Cowbell	Cowbell	Cowbell	Cowbell
57	Crash 1	Rattles	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Crash 1
58	Vibraslap	Ride Bell	Vibraslap	Ride 1	Vibraslap	Vibraslap
59	Ride 1	REV Tamb 1	Ride 2	Ride 2	Ride 1	Ride 1
C4 60	Bongo Hi	2.2 Vibwave	Bongo Hi	Bongo Hi	Bongo Hi	Bongo Hi
61	Bongo Lo	Low Pink NZ	Bongo Lo	Bongo Lo	Bongo Lo	Bongo Lo
62	Cga Mute Hi	Kalimba	Cga Mute Hi	Cga Mute Hi	Cga Mute Hi	Cga Mute Hi
63	Cga Open Hi	Metal Wind	Cga Open Hi	Cga Open Hi	Cga Open Hi	Cga Open Hi
64	Cga Open Lo	Lead Wave	Cga Open Lo	Cga Open Lo	Cga Open Lo	Cga Open Lo
65	Timbale	Tin Wave	Timbale	Timbale	Timbale	Timbale
66	Timbale	AgogoBells	Timbale	Timbale	Timbale	Timbale
67	AgogoBells	Lite Kick	AgogoBells	AgogoBells	AgogoBells	AgogoBells
68	AgogoBells	AgogoBells	AgogoBells	AgogoBells	AgogoBells	AgogoBells
69	Cabasa Up	Lite Kick	Cabasa Up	Cabasa Up	Cabasa Up	AgogoBells
70	Maracas	AgogoBells	Maracas	Maracas	Maracas	Maracas
71	Soft Pad A	Gtr Harm A	Soft Pad A	Soft Pad A	Soft Pad A	606 Cl HiHat
C5 72	Soft Pad B	Gtr Harm A	Brush Swish	Soft Pad B	Soft Pad B	606 Cl HiHat
73	Long Guiro	Piano Thump	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	606 Op HiHat
74	Long Guiro	Natural SN1	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro
75	Claves	Hand Claps	Claves	Claves	Claves	Claves
76	Wood Block	Natural SN1	Wood Block	Wood Block	Wood Block	Wood Block
77	Wood Block	808 SN	Metronome 2	Wood Block	Wood Block	Wood Block
78	Cuica	PowerChord B	Cuica	Cuica	Cuica	Pizz
79	Cuica	Hybrid Kick2	Cuica	Cuica	Cuica	Syn Vox 1
80	Open Triangl	PowerChord B	Open Triangl	Open Triangl	Open Triangl	Voice Aahs A
81	Open Triangl	Gt.FretNoise	Open Triangl	Open Triangl	Open Triangl	Voice Oohs2A
82	Maracas	Banjo B	Cabasa Cut	Cabasa Cut	Maracas	Male Ooh A
83	Ice Rain	Slap Bass 1	Spectrum	Spectrum	Ice Rain	Ice Rain
C6 84	Wind Chimes	Oboe mf A	Wind Chimes	Wind Chimes	Wind Chimes	808 SN
85	Claves	Shakuhachi	Wood Block	Wood Block	Claves	808 SN
86	808 SN	Pizz	Cga Slap	Cga Slap	808 SN	808 SN
87	Verb Tom Hi	Syn Vox 1	Dry Tom Lo	Dry Tom Lo	Verb Tom Hi	Hand Claps
88	Piccolo SN	Voice Aahs A	Lite Kick	Applause	Piccolo SN	Voice Breath
89	Scratch 3	Voice Oohs2A	Hybrid Kick2	Hybrid Kick2	Scratch 3	Scratch 3
90	Tin Wave	Pop Voice	Old Kick	Cl HiHat 4	Tin Wave	Tin Wave
91	Spectrum	Male Ooh A	Natural SN2	Round Kick	Spectrum	Crash 1
92	REV Steel DR	Voice Breath	Natural SN1	Pedal HiHat2	REV Steel DR	Ride Bell
93	REV Tin Wave	Org Vox C	Brush Swish	Natural SN2	REV Tin Wave	REV Tin Wave
94	REV PiccloSN	Vox Noise	Brush Roll	Op HiHat 2	REV PiccloSN	DIGI Bell 1
95	REV Crash 1	Vox Noise	Brush Slap	Brush Slap	REV Crash 1	Metal Wind
C7 96	Metronome 2	Applause	Metronome 2	Brush Swish	Metronome 2	Applause
97	R8 Click	R8 Click	R8 Click	Brush Roll	R8 Click	R8 Click
98	Metronome 1	Metronome 2	Metronome 1	SN Roll	Metronome 1	Metronome 1
99	-----	-----	-----	-----	-----	-----

Note No.	PR-E (Preset E Group) 001 XV Pop Kit	PR-E (Preset E Group) 002 XV Rock Kit	PR-F (Preset F Group) 001 XV Jazz Kit	PR-F (Preset F Group) 002 XV Rust Kit	PR-G (Preset G Group) 001 XV WayHipKit	PR-G (Preset G Group) 002 XV Bully Kit
28	Dance Kick	Dance Kick	JazzDry Kick	70s Kick 2	808 Kick	808 Kick
29	Dry Kick	Round Kick	Pillow Kick	Old Kick	Dry Kick	Jazz Kick
30	Rock Roll	Rock Roll	Jazz Swish	Rock Roll	WHip Sweep	Jazz Roll
31	Hybrid Kick	Jazz Kick	Hybrid Kick2	909 Kick 2	Noisy Kick	Old Kick
32	Snare Ghost	Rock Gst	Snare Ghost	Rock Gst	WHip RimShot	Brush Slap
33	Round Kick	Verb Kick	MplLmtr Kick	909 Kick 1	Hybrid Kick	Hybrid Kick
34	Rock PdHH	Rock PdHH	Jazz PdHH	Rock PdHH	WHip PdHH	Bully PdHH
35	Hybrid Kick2	Maple Kick	JazzDry Kick	808 Kick	WHip OldKick	909 Kick 1
C2 36	Old Kick	Rock Kick	Jazz Kick	Dance Kick	WHip 909Kick	909 Kick 2
37	Side Stick	RockStick	Dry Stick 2	RockStick	WHip Stik	Woody Stick
38	Wet SN	Rock SN	Jazz SN	Old Fill SN	WHip 70s Snr	909 Snare
39	Snare Ghost	Rock Gst	Snare Ghost	Rock Gst	WHip Clap	808 Claps
40	AmbientSN	Rock Rim	Jazz Rim	Rock SN	WHip Snare	808 Snare
41	Maple Tom 3	Rock TomL2	Jazz Tom L	Elec.Tom L2	SciHip Tom L	Bully Tom L2
42	Rock ClHH2	Rock ClHH2	Jazz ClHH1	Rock ClHH1	WHip ClHH 1	Bully ClHH 1
43	Rock Flm L2	Rock Flm L2	Jazz Flm L	Elec.Tom L1	WHip Tom L	Bully Tom L1
44	Rock ClHH1	Rock ClHH1	Jazz ClHH2	Rock ClHH2	WHip ClHH 2	Bully ClHH 2
45	Maple Tom 2	Rock Tom M	Jazz Tom M	Elec.Tom M	SciHip Tom M	Bully Tom M
46	Rock OpHH	Rock OpHH	Jazz OpHH	Rock OpHH	WHip Op HH	Bully OpHH
47	Rock Flm M	Rock Flm M	Jazz Flm M	Elec.Tom M	WHip Tom M	Bully Tom M
C3 48	Maple Tom 1	Rock Tom H	Jazz Tom H	Elec.Tom H	SciHip Tom H	Bully Tom H
49	Crash Cymbal	Rock CrCym1	Jazz CrCym	Rock CrCym1	Crash Cymbal	Crash
50	Rock Flm H	Rock Flm H	Jazz Flm H	Elec.Tom H	WHip Tom H	Bully Tom H
51	Rock RdCym1	Rock RdCym1	Jazz RdCym	Rock RdCym1	Rock RdCym 1	Ride
52	Crash 1	Rock China	Rock RdCym1	Rock CrCym2	Rock CrCym 1	China Cym
53	Rock RdCym2	Rock RdCym2	Rock RdCym1	Rock RdCym2	Rock RdCym 2	Ride Bell
54	Tambourine 2	Tambourine 2	Tambourine 1	Tambourine 1	Tambourine	Tambourine
55	Rock CrCym2	Rock CrCym2	Crash 1	Rock Splash	Rock CrCym 2	Crash
56	Cowbell Lo	Cowbell Lo	Cowbell Lo	Cowbell	LoFiCowbell1	Cowbell 1
57	Crash 1	Crash 1	Crash 1	China Cym	Crash	Cymbal
58	Cowbell Hi	Cowbell Hi	Cowbell Hi	Vibraslap	LoFiCowbell2	Cowbell 2
59	Ride Bell	Ride Bell	Ride Bell	70s Kick 2	Ride Bell	Rock RdCym
C4 60	Cga Mute Hi	Cga Mute Hi	Cga Mute Hi	70s Kick 1	Cga Mute Hi	LoFi Cga MtH
61	Cga Mute Lo	Cga Mute Lo	Cga Mute Lo	Dry Stick	Cga Mute Lo	LoFi Cga MtL
62	Cga Slap	Cga Slap	Cga Slap	70s SN	LoFi Cga Slp	LoFi Cga Slp
63	Cga Open Hi	Cga Open Hi	Cga Open Hi	Finger Snaps	LoFi Cga Hi	LoFi Cga OpH
64	Cga Open Lo	Cga Open Lo	Cga Open Lo	HumanClapsEQ	LoFi Cga Lo	LoFi Cga OpL
65	Timbale Hi	Timbale Hi	Timbale Hi	JD Cowbell	El.TimbaleHi	Timbale Hi
66	Timbale Lo	Timbale Lo	Timbale Lo	70s Cl HiHat	El.TimbaleLo	Timbale Lo
67	AgogoBellsHi	AgogoBellsHi	AgogoBellsHi	AgogoBells	El.Agogo Hi	AgogoBell Hi
68	AgogoBellsLo	AgogoBellsLo	AgogoBellsLo	70s Cl HiHat	El.Agogo Lo	AgogoBell Lo
69	Cabasa Up	Cabasa Up	Cabasa Up	909 NZ HiHat	NoisyCabasa1	Cabasa Up
70	Maracas	Maracas	Maracas	70s Op HiHat	Nz Blip	Maracas
71	ShortWhistle	ShortWhistle	ShortWhistle	Cabasa Up	Digi Pulse 1	Noise Stop
C5 72	Long Whistle	Long Whistle	Long Whistle	Long Whistle	Digi Pulse 2	Noise Open
73	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro	REV RkOpHH f	LoFi Guiro	Rattles Stop
74	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Tambourine 2	WHip Noise 1	Rattles
75	Claves	Claves	Claves	REV JzOpHH f	WHip Noise 2	Claves
76	WoodBlock Hi	WoodBlock Hi	WoodBlock Hi	Scratch 2	WHip Noise 3	StrikePole
77	WoodBlock Lo	WoodBlock Lo	WoodBlock Lo	Mute Triangl	WHip Noise 4	GtrBody Hit
78	Mute Cuica	Mute Cuica	Mute Cuica	909 Cl HiHat	Digi Tamb. 1	LoFi Cuica 1
79	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica	Open Triangl	Digi Tamb. 2	LoFi Cuica 2
80	Mute Triangl	Mute Triangl	Mute Triangl	909 Cl HiHat	Mute Triangl	Mute Triangl
81	Open Triangl	Open Triangl	Open Triangl	Cabasa	Open Triangl	Open Triangl
82	Cabasa Cut	Cabasa Cut	Cabasa Cut	909 Op HiHat	NoisyCabasa2	Cabasa Cut
83	Spectrum	Spectrum	Spectrum	Spectrum	Nz Spectrum	Spectrum
C6 84	Wind Chimes	Wind Chimes	Wind Chimes	Maple Kick	LoFi Block	Wind Chimes
85	Wood Block	Wood Block	Wood Block	Woody Stick	Rattle Block	Steps
86	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Maple SN	Steps	GtrString Nz
87	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	SN Roll	WHip Noise 5	BreathNoise
88	Lite Kick	Lite Kick	Lite Kick	Maple Tom 3	Creak	REV 909 Kick
89	Hybrid Kick2	Hybrid Kick2	Hybrid Kick2	909 Kick 1	Bubble	REV 909 Snr
90	Old Kick	Old Kick	Old Kick	Old Kick	Door Slam	Pitch Wind
91	Pop Voice	Pop Voice	Pop Voice	808 Kick	Sci Punch	Oohs Chord L
92	Wind Agogo	Wind Agogo	Wind Agogo	909 SN 2	Noise Fall	Metal Wind
93	Op HiHat 2	Op HiHat 2	Op HiHat 2	909 SN 1	WHip Noise 6	909 Op HiHat
94	Anklungs	Anklungs	Anklungs	808 SN	WHip Noise 7	SlowAnklungs
95	Op HiHat 2	Op HiHat 2	Op HiHat 2	Dance Kick	Org Click	Block
C7 96	Metronome 2	Metronome 2	Metronome 2	REV Timp3	Metronome 2	Metronome 2
97	R8 Click	R8 Click	R8 Click	R8 Click	R8 Click	R8 Click
98	Metronome 1	Metronome 1	Metronome 1	Metronome 2	Metronome 1	Metronome 1
99	Hand Claps	Hand Claps	Hand Claps	808 Claps	Hand Claps	Hand Claps

Rhythm Set-Liste

PR-H (GM2 Group)

Note No.	001 (PC: 1) GM2 STANDARD	002 (PC: 9) GM2 ROOM	003 (PC: 17) GM2 POWER	004 (PC: 25) GM2 ELECTRIC	005 (PC: 28) GM2 ANALOG	006 (PC: 33) GM2 JAZZ
27	High-Q	High-Q	High-Q	High-Q	High-Q	High-Q
28	Slap	Slap	Slap	Slap	Slap	Slap
29	ScratchPush	ScratchPush	ScratchPush	ScratchPush	ScratchPush	ScratchPush
30	ScratchPull	ScratchPull	ScratchPull	ScratchPull	ScratchPull	ScratchPull
31	Sticks	Sticks	Sticks	Sticks	Sticks	Sticks
32	SquareClick	SquareClick	SquareClick	SquareClick	SquareClick	SquareClick
33	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click
34	Mtrnm. Bell	Mtrnm. Bell	Mtrnm. Bell	Mtrnm. Bell	Mtrnm. Bell	Mtrnm. Bell
35	Mix Kick	Mix Kick	Mix Kick	Mix Kick	Mix Kick	Jazz Kick 2
C2 36	Standard KK1	Standard KK1	Power Kick1	Elec Kick 1	TR-808 Kick	Jazz Kick 1
37	Side Stick	Side Stick	Side Stick	Side Stick	808 Rimshot	Side Stick
38	Standard SN1	Standard SN1	Dance Snare1	Elec. Snare	808 Snare 1	Standard SN1
39	909 HandClap	909 HandClap	909 HandClap	909 HandClap	909 HandClap	909 HandClap
40	Elec Snare 3	Elec Snare 3	Elec Snare 3	Elec Snare 2	Elec Snare 3	Elec Snare 3
41	Real Tom 6	Room Tom 5	Rock Tom 4	Synth Drum 2	808 Tom 2	Real Tom 6
42	Close HiHat2	Close HiHat2	Close HiHat2	Close HiHat2	TR-808 CHH	Close HiHat2
43	Real Tom 6	Room Tom 5	Rock Tom 4	Synth Drum 2	808 Tom 2	Real Tom 6
44	Pedal HiHat2	Pedal HiHat2	Pedal HiHat2	Pedal HiHat2	808__chh	Pedal HiHat2
45	Real Tom 4	Room Tom 2	Rock Tom 4	Synth Drum 2	808 Tom 2	Real Tom 4
46	Open HiHat2	Open HiHat2	Open HiHat2	Open HiHat2	TR-808 OHH	Open HiHat2
47	Real Tom 4	Room Tom 2	Rock Tom 4	Synth Drum 2	808 Tom 2	Real Tom 4
C3 48	Real Tom 1	Room Tom 2	Rock Tom 1	Synth Drum 2	808 Tom 2	Real Tom 1
49	Crash Cym.1	Crash Cym.1	Crash Cym.1	Crash Cym.1	808 Crash	Crash Cym.1
50	Real Tom 1	Room Tom 2	Rock Tom 1	Synth Drum 2	808 Tom 2	Real Tom 1
51	Ride Cymbal	Ride Cymbal	Ride Cymbal	Ride Cymbal	Ride Cymbal	Ride Cymbal
52	ChinaCymbal	ChinaCymbal	ChinaCymbal	ReverseCymbl	ChinaCymbal	ChinaCymbal
53	Ride Bell	Ride Bell	Ride Bell	Ride Bell	Ride Bell	Ride Bell
54	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine
55	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.
56	Cowbell	Cowbell	Cowbell	Cowbell	808cowbe	Cowbell
57	Crash Cym.2	Crash Cym.2	Crash Cym.2	Crash Cym.2	Crash Cym.2	Crash Cym.2
58	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap
59	Ride Cymbal	Ride Cymbal	Ride Cymbal	Ride Cymbal	Ride Cymbal	Ride Cymbal
C4 60	Bongo High	Bongo High	Bongo High	Bongo High	Bongo High	Bongo High
61	Bongo Lo	Bongo Lo	Bongo Lo	Bongo Lo	Bongo Lo	Bongo Lo
62	Mute H.Conga	Mute H.Conga	Mute H.Conga	Mute H.Conga	808 Conga	Mute H.Conga
63	Conga Hi Opn	Conga Hi Opn	Conga Hi Opn	Conga Hi Opn	808 Conga	Conga Hi Opn
64	Conga Lo Opn	Conga Lo Opn	Conga Lo Opn	Conga Lo Opn	808 Conga	Conga Lo Opn
65	High Timbale	High Timbale	High Timbale	High Timbale	High Timbale	High Timbale
66	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale
67	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo
68	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo
69	Cabasa	Cabasa	Cabasa	Cabasa	Cabasa	Cabasa
70	Maracas	Maracas	Maracas	Maracas	808marac	Maracas
71	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle
C5 72	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle
73	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro
74	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro
75	Claves	Claves	Claves	Claves	808clave	Claves
76	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock
77	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock
78	Mute Cuica	Mute Cuica	Mute Cuica	Mute Cuica	Mute Cuica	Mute Cuica
79	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica
80	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl
81	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl
82	Shaker	Shaker	Shaker	Shaker	Shaker	Shaker
83	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell
C6 84	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree
85	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets
86	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo
87	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo
88	-----	-----	-----	-----	-----	-----

PC: Program Change Number Bank Select: alle 120 LSB: alle 0

PR-H (GM2 Group)

Note No.	007 (PC: 41) GM2 BRUSH	008 (PC: 49) GM2 ORCHSTRA	009 (PC: 57) GM2 SFX
27	High-Q	Close HiHat2	-----
28	Slap	Pedal HiHat2	-----
29	ScratchPush	Open HiHat2	-----
30	ScratchPull	Ride Cymbal	-----
31	Sticks	Sticks	-----
32	SquareClick	SquareClick	-----
33	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click	-----
34	Mtrnm. Bell	Mtrnm. Bell	-----
35	Jazz Kick 2	Concert BD	-----
C2 36	Jazz Kick 1	ConcertBD Mt	-----
37	Side Stick	Side Stick	-----
38	Brush Swirl	Concert Snr	-----
39	Brush Slap1	Castanets	High-Q
40	Brush Swirl	Concert Snr	Slap
41	Real Tom 6	Timpani	ScratchPush
42	Close HiHat2	Timpani	ScratchPull
43	Real Tom 6	Timpani	Sticks
44	Pedal HiHat2	Timpani	SquareClick
45	Real Tom 4	Timpani	Mtrnm.Click
46	Open HiHat2	Timpani	Mtrnm. Bell
47	Real Tom 4	Timpani	Gt.FretNoiz
C3 48	Real Tom 1	Timpani	Gt.CutNoise
49	Crash Cym.1	Timpani	Gt.CutNoise
50	Real Tom 1	Timpani	String Slap
51	Ride Cymbal	Timpani	Fl.KeyClick
52	ChinaCymbal	Timpani	Laughing
	Ride Bell	Timpani	Screaming
53 54	Tambourine	Tambourine	Punch
55	Splash Cym.	Splash Cym.	Heart Beat
56	Cowbell	Cowbell	Footsteps
57	Crash Cym.2	Con.Cymbal2	Footsteps
58	Vibraslap	Vibraslap	Applause
59	Ride Cymbal	Concert Cym.	Creaking
C4 60	Bongo High	Bongo High	Door
61	Bongo Lo	Bongo Lo	Scratch
62	Mute H.Conga	Mute H.Conga	Wind Chimes
63	Conga Hi Opn	Conga Hi Opn	Car-Engine
64	Conga Lo Opn	Conga Lo Opn	Car-Stop
	High Timbale	High Timbale	Car-Pass
65 66	Low Timbale	Low Timbale	Car-Crash
67	Agogo	Agogo	Siren
68	Agogo	Agogo	Train
69	Cabasa	Cabasa	Jetplane
70	Maracas	Maracas	Helicopter
71	ShrtWhistle	ShrtWhistle	Starship
C5 72	LongWhistle	LongWhistle	Gun Shot
73	Short Guiro	Short Guiro	Machine Gun
74	Long Guiro	Long Guiro	Lasergun
75	Claves	Claves	Explosion
76	Woodblock	Woodblock	Dog
77	Woodblock	Woodblock	HorseGallop
78	Mute Cuica	Mute Cuica	Bird
79	Open Cuica	Open Cuica	Rain
80	MuteTriangl	MuteTriangl	Thunder
81	OpenTriangl	OpenTriangl	Wind
82	Shaker	Shaker	Seashore
83	Jingle Bell	Jingle Bell	Stream
C6 84	Bell Tree	Bell Tree	Bubble
85	Castanets	Castanets	-----
86	Mute Surdo	Mute Surdo	-----
87	Open Surdo	Open Surdo	-----
88	-----	Applause	-----

PC: Program Change Number Bank Select: alle 120 LSB: alle 0

Performance-Liste

USER (User Group)

No.	Name	No.	Name
01	Voltage Ctrl	33	AggressiveXV
02	Watta Gate!	34	MIDI Rhodes
03	Road2Heaven	35	Reverse Vox
04	Orcstrl Brs	36	Hybrid Guitr
05	WayHipKits	37	Andreas Cave
06	Big Bottom	38	Analog Stack
07	Flying Keys	39	Pad/SqrLd XV
08	COSM DistGtr	40	Back2 JD-990
09	BrsSect 5080	41	Orc.Ensemble
10	Nirvana	42	60's layer 2
11	PhsDyno&Bs	43	HybStr 5080
12	Dist Sync	44	Old Friends
13	Hit it! RSS	45	FM BellLayer
14	Barococo	46	Bully Kit
15	BellPad 5080	47	Piano&Organ
16	Springy	48	SlicedTrance
17	InstantScore	49	CrystalVoxXV
18	StereoSlicer	50	SuiteCombo+
19	5080 Bells	51	Min.Incidnt+
20	JupiterStack	52	Predator+
21	Synth Brs XV	53	BigOrchestra
22	Quasar	54	Spacy Lead
23	BlisteringXV	55	80s Sample
24	XV SweepPad	56	OrganSplit
25	Chamber Str	57	BellyPad5080
26	60's layer	58	4 x Hits
27	Heirborne XV	59	Blow Pad
28	Symphonic	60	Pumping 5080
29	JC Gtr XV	61	XV BrushKit
30	Slip stack	62	XV Piano&Bs
31	Cathdl Organ	63	Windy
32	Soaring 5080	64	Seq:5080Temp

PR-A (Preset A Group)

No.	Name
01	Seq:Template
02	Seq:Pop
03	Seq:LABallad
04	Seq:Fusion
05	Seq:FunkRock
06	Seq:HardRock
07	Seq:H.Metal
08	Seq:Blues
09	Seq:Cont.Jz
10	Seq:Ac.Jazz
11	Seq:Country
12	Seq:Folk
13	Seq:Dixie
14	Seq:BigBand
15	Seq:Latin
16	Seq:Africa
17	Seq:World
18	Seq:Zydeco
19	Seq:60's
20	Seq:Gospel
21	Seq:PopDance
22	Seq:TeknoPop
23	Seq:House
24	Seq:Hip Hop
25	Seq:HardCore
26	Seq:Acid
27	Seq:Ambient
28	Seq:New Age
29	Seq:Orch
30	Seq:Film
31	Seq:Chamber
32	Seq:Baroque

PR-B (Preset B Group)

No.	Name
01	Dulcimar&Gtr
02	DulcitarStk
03	Tekno Loop 2
04	Rave Attack
05	SpaceCarrier
06	Terminator
07	Symphony JV
08	Nebular Vox
09	Humming Vox
10	Cosmic Dawn
11	Labyrinth
12	Sweeper
13	Stack Pad
14	Strobe Pad 2
15	Rhythmatic
16	Voyage
17	S&H Pad
18	Cyclic Pad
19	White Hole
20	EasternSplit
21	Tekno Asia
22	TeknoSplit 1
23	TeknoSplit 2
24	TknoPopSplit
25	ChildrenSplt
26	Purple Split
27	PulsingSplit
28	Pad / Lead
29	Organ / Lead
30	Bass / Lead
31	S&H / Pad
32	Drone / Pipe

* Die Gruppe PR-B beinhaltet LAYER- und SPLIT-Performances, die Gruppe PR-A Performances für Sequenzer-Anwendungen.

Beispiel: die Performance PR-A:01 Seq:Template besitzt die folgende Konfiguration:

Parts 1, 3–9, 11–16: PR-A:001 128voicePno

Part 2: PR-B:013Finger Bass

Part 10: PR-A:001 PopDrumSet1

XV-5080

128 VOICES *8× EXPANSION/SAMPLE PLAYBACK*

Kurzanleitung
– inkl. Fragen & Antworten
Soundlisten –